

L'issue



Une aventure par delà les portes de l'esprit...

L'aventure — Le jeu

Vous n'allez pas être simple lecteur de ce livre, vous allez incarner son héros principal. Vous êtes un homme ordinaire dans une ville ordinaire. Mais la Terre n'est plus celle que vous avez connue. Les hommes qui la dirigent ont changé, les lois aussi. Voici quelques bribes de règles à suivre pour vivre cette aventure :

Votre personnage est défini par trois paramètres : le physique, le mental et la réaction.

Le physique (PHY) détermine à la fois votre force, votre endurance, votre résistance ; tout ce qui touche à votre corps physique.

Le mental (MEN) détermine votre force psychologique, votre courage et votre intelligence pure. Tout ce qui a trait à votre corps astral.

La réaction (REAC) détermine votre agilité, votre vitesse de déplacement comme votre vitesse d'analyse, vos réflexes. C'est le lien entre votre corps astral et votre corps physique.

Ces trois valeurs ne peuvent jamais dépasser 6 ou être inférieures à 0.

Vous pouvez choisir l'un des trois profils suivants pour votre aventure :

Comptable

PHY 4

MEN 3

REAC 5

Chaudronnier

PHY 5

MEN 4

REAC 3

Enseignant

PHY 3

MEN 5

REAC 4

Votre VIE varie en fonction de vos blessures ou de votre état général. Le total peut aller de 12 maximum (pleine santé) à 0 (mort). Chaque fois que ce sera précisé vous devrez modifier votre total de vie, lorsque vous atteignez 0, vous êtes mort.

Pour connaître votre niveau de VIE en début d'aventure lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu.

Si vous deviez tester l'une de ces trois capacités (ou parfois un combiné de capacité, voir plus bas), vous n'aurez qu'à lancer un dé à six faces et comparer avec votre total du moment.

Si le résultat obtenu est inférieur ou égal, le test est réussi, si le résultat obtenu est supérieur, vous avez échoué. Dans les deux cas vous suivrez les instructions données dans le paragraphe où vous subissez ce test.

Test combiné : Si l'on vous demande de faire de test de PHY+MEN, par exemple, vous procéderez comme suit :

ajoutez les totaux des deux capacités demandées, obtenir un chiffre compris entre 2 et 12. Lancer non plus 1 mais 2 dés à six faces. Résultat obtenu inférieur ou égal à ce "total cumulé", le test est réussi, résultat obtenu supérieur, vous avez échoué.

Une capacité spéciale est associée à chacun des profils :

Le comptable, habitué aux longues journées de calculs et de concentration peut, lors d'une épreuve trop

difficile, augmenter son MEN d'un point. Cette capacité peut être utilisée à n'importe quel moment mais une fois seulement au cours d'un même paragraphe.

Le chaudronnier, dont le profil est le plus physique, n'est quand même pas un brute épaisse et sans cervelle, il peut s'il est sous pression, augmenter sa REAC d'un point. Cette capacité peut être utilisée à n'importe quel moment mais une fois seulement au cours d'un même paragraphe.

Enfin l'enseignant, rôdé aux agressions des parents d'élèves – et quelquefois des élèves –, s'autorise un peu de self-defense en augmentant d'un point son PHY. Cette capacité peut être utilisée à n'importe quel moment mais une fois seulement au cours d'un même paragraphe.

Sachez que votre aventure ne sera pas un parcours de santé. Vous devrez puiser en vous le courage, la force et l'humilité nécessaires à la réussite de votre mission, au vrai sens du terme...

1

La Terre en 2035.

Les états ont tous lâché. Perte totale de contrôle sur les hommes.

Des révoltes éclatèrent un peu partout sur le globe, les premiers mouvements contestataires résonnèrent et firent effet boule de neige : les gouvernements les plus stricts furent démantelés avec violence, ceux plus nuancés abandonnèrent la lutte au profit de peuples révoltés. Les symboles représentatifs des puissances nationales tombèrent : la statue de la liberté coula dans l'Hudson River, la Tour Eiffel fut plastiquée et réduite en un amas de fer incandescent, même Burj Khalifa, la plus grande des géantes s'écroula comme un château de cartes, autant de symboles de l'équilibre rompu d'un système politique à bout de souffle. La guerre se répandit comme une traînée de poudre sur tous les continents, le sang coula, les pleurs, les cris, la planète traversa une période d'horreur. Puis petit à petit, tout se tassa. Les puissants, retranchés dans des bunkers pyramidaux, surveillaient les hommes et attendaient patiemment. Cinq ans plus tard, l'anarchie avait élu domicile. Des gangs s'improvisaient dans toutes les villes, les faibles étaient obligés de se terrer comme du gibier de potence, les forts – en armes et en gueules – devinrent les seigneurs des villes.

Les dirigeants du monde entier saisirent cette occasion d'humanité divisée pour relancer le commerce de la politique – extrême : avec l'aide de soldats dévoués et asservis génétiquement, ils reprirent les villes, les pays, les continents. Avec force, avec puissance, avec terreur.

Les hommes refusant de se plier au système étaient exécutés froidement. Les états faisaient pression sur chaque humain en menaçant de détruire des familles complètes. Voici un extrait du discours du 4 Juillet 2040 prononcé par le Grand Œil – président de tous les présidents – et vu par tous les téléspectateurs du globe :

" Vous avez voulu la guerre, vous l'avez eue. Vous avez voulu gérer le monde à votre idée, nous vous avons laissé faire pendant cinq années. Et aujourd'hui, où en est votre réussite ? Inexistante. Inutile. Ridicule. Nous vous laissons vivre par grâce. Vous allez désormais travailler et obéir. Ceux qui seront irréprochables auront une vie luxueuse et heureuse, ceux qui tenteront de s'écarter du droit chemin seront inévitablement et sévèrement punis. Il y a toujours trop d'humains sur Terre, ainsi, il a été décidé dans les grandes chambres secrètes que chaque année, nous aurons un quota d'humains à éliminer. Les voleurs, contestataires, paresseux, malades seront éliminés. La nouvelle politique mondiale sera celle-ci. Ceux qui la refusent peuvent mettre fin à leur vie..."

Les suicides massifs suivirent sans tarder, entre associations de martyrs, groupements de religieux divers voyant une ère maléfique arriver et hommes trop effrayés par cet avenir sombre, une forte part de la population s'éteignit de cette manière.

Seuls restèrent les plus vaillants, les plus forts et les plus courageux. Soumis, apeurés et souvent affamés, les hommes vivaient comme des bêtes de trait. Le travail, toujours plus, pour satisfaire les puissances. Les milices de soldats génétiques sillonnaient les rues tous les jours, toutes les nuits. Les grands laboratoires ré-ouvrirent leurs portes aux scientifiques du Grand Œil. La recherche en biogénétique et en cybernétique fit une avancée considérable. Le savoir prodigué par la Pyramide, quartier général des puissants, donnait tout pour la science. Les hommes furent asservis mentalement, physiquement, les animaux changèrent peu à peu en animaux mutants. Ce nouveau régime était en train de modeler une planète et un peuple à son idée : de l'esclavage autorisé et non contestable.

Nous sommes en 2050, après dix années tragiques sous le régime totalitaire du Grand Œil.

Un groupe de soldats sévissait dans le quartier 25, le vôtre ; pour un filet d'orange volé, ils vous tombèrent dessus et vous massacrèrent.

Laissez pour mort au milieu d'une rue pavée, vous vous réveillez dans un lit d'hôpital, sous un scialytique aveuglant. Autour de vous, quatre personnages en tenue de chirurgien, masqués et gantés.

Dans un demi-sommeil, voici ce que vous entendez :

" Il est presque réveillé, dans quelques jours il sera prêt..."

Cinq jours plus tard, vous êtes assis sur un banc métallique dans un sombre couloir aux murs lisses, sorte de béton ciré gris-bleu, éclairé par quelques tubes Leds, d'un blanc froid terrifiant. Quelques hommes sont à côté de vous. Sept pour être exact. Leurs visages respirent la peur, la crainte, la peine. Un homme masqué – cagoule noire – fait les cents pas quelques mètres plus loin. Il porte un fusil d'assaut en bandoulière et tient une matraque électrique dans la main droite.

Le sol tremble et un vacarme lointain résonne dans cet étrange endroit.

Un de vos compagnons de banc, susurre :

— Ils nous attendent... Ils nous veulent.

— Ferme-là ! répond sèchement l'homme cagoulé. Vous ne parlerez que pour supplier la mort, vous ne pleurerez que dans l'autre monde. La moindre émotion dans ce couloir et je vous brise les côtes à coup de matraque. C'est bien clair mes agneaux ?

Où êtes-vous ? Qui sont ces hommes à vos côtés ? Amis, ennemis ??

Autant de questions qui claquent dans votre tête avec un écho grandissant.

L'homme cagoulé surveille une horloge digitale murale qui affiche 20h57.

— Bon, trois putains de minutes avant le grand show ! Vous avez entendu les directives énoncées par Guilian le Héros ? Du spectacle, de l'action et du sang ! C'est ce qu'ils veulent, ils ont payé cher leur place pour être ici, ils en veulent pour leur argent...

Tout tourne très vite dans votre tête : qui est Guilian, vous a-t-il parlé ? Quand ? Vous ne vous souvenez de rien... Aussi incroyable que cela puisse paraître, vous avez volé un filet d'orange et vous vous êtes retrouvé par terre, en sang... Puis ce lit d'hôpital et maintenant ce couloir de condamné...

— N'oubliez pas, reprend l'homme cagoulé, la soirée va être longue... Difficile et longue à supporter. Vous risquez tous d'être tués, blessés c'est sûr... Ils aiment ça aussi les blessures graves... Vous avez trois minutes pour vous concerter, après vous êtes des stars !

Un homme assis en quatrième position en partant de vous se lève et s'adresse à vous tous :

— Vous savez où l'on est ? demande-t-il la mine terrifiée.

— Oui, dans l'Arène, répond un homme aux cheveux blancs.

— L'arène ? Quelle arène ? demande votre voisin direct.

— Rome, Le colisée. Vous vous souvenez ? Et bien nous sommes des gladiateurs modernes...

— Quoi ?? reprend un homme assis en dernière position sur le banc. C'est quoi c'te connerie ?!

— J'aimerais que ce soit une connerie, reprend le vieil homme. Connaissez-vous le groupement des enfants de cristal ?

Tout le monde se regarde hébété.

— Je fais partie de cette société secrète. Nous avons quelques-uns de nos membres infiltrés au sein des hommes asservis au grand Œil. Voilà le dernier rapport de nos agents : Fortune et gloire en étant au service de l'ordre de la pyramide. C'est la motivation aveugle de la majorité des esclaves du Grand Oeil. Et les neuropsychiatres se chargent de corrompre jour après jour leur esprit... En ce qui concerne les voleurs que nous sommes : Pour satisfaire au besoin de violence, le grand Œil a décidé que certains marginaux ne seraient non plus exécutés mais lâchés dans une arène, affronteraient de redoutables combattants et subiraient de difficiles épreuves. Une sorte de purgatoire pour nos fautes... Le pire de tout ça est que le spectacle de ce soir est pour la première fois diffusé sur toutes les antennes du monde, dans les domiciles comme dans les rues sur des écrans géants. Ainsi tout le monde voit. Tout le monde tremble. Et l'Œil est satisfait...

Les enfants de cristal, les jeux de Rome... Des bribes de mots s'entremêlent dans votre esprit et tournoient en une danse tribale.

20h58.

Le vacarme monte de plus en plus dans ce couloir étrange.

Les hommes commencent à respirer de plus en plus vite. Certains transpirent déjà malgré la température plutôt froide qui règne ici.

Le vieil homme se lève et vous entraîne un peu à l'écart.

— Ne nous déçoit pas Zadkiel. Tu n'es pas ici pour rien. Ton combat ne fait que débiter dans cette arène.

20h59.

L'homme cagoulé approche en faisant grésiller les décharges de sa matraque contre le mur :

— Une minute et le bain de sang va commencer. Prêts à mourir ?!

Le ton ironique en dit long sur son état d'asservissement. Inhumain, sans émotion, sans âme.

Une sirène semblable à celle qui résonnait il y a plus de cent ans lors des bombardements durant la seconde guerre mondiale résonne dans le couloir.

21h00.

Le public est en furie. Vos mains sont moites, votre cœur accélère. L'odeur de la peur se fait sentir. Votre destin est devant vous. Vous vous alignez et vous vous dirigez tous les huit, précédés par l'homme cagoulé, vers une porte métallique d'un blanc immaculé.

Que vous réserve la suite ? [Rendez-vous au 36.](#)

2

Vous avancez lentement vers la sortie du couloir. L'arène se dessine lentement devant vous et les cris du public amplifient. Quatre gardes sont devant la porte et attendent pour refermer derrière vous. Vous les dépassez sous les acclamations du public.

Numéro 7 jette un coup d'œil furtif vers les hommes cagoulés.

— Hania ? J'ai le pressentiment que numéro 7 va faire faire une connerie...

— Laisse-le ; s'il doit finir sa vie comme ça, n'intervient pas, Zadkiel...

Numéro 7 fonce vers le garde le plus proche de lui. Un coup de tête monumental projette ce dernier sur ses collègues. Il s'empare du fusil automatique de l'homme à la cagoule. Un d'eux lui crie :

— Joue pas au con, prisonnier, les sentinelles vont t'abattre !

Mais Numéro 7 pointe déjà le canon de son arme vers le public.

Une rafale. Un homme barbu s'écroule la poitrine en sang.

Une rafale d'arme lourde. Numéro 7 s'écroule à moitié déchiqueté par les tirs surpuissants des sentinelles robots, gardiennes de la sécurité de la foule.

Votre compagnon d'infortune est mort, sous vos yeux. Son oncle est écroulé dans les gradins tandis que la foule hurle sa peur et sa panique.

Aslak prend le micro pour calmer la populace :

— Chers spectateurs, ce qui vient de se produire est assez rare, néanmoins il arrive que dans les jeux purgatoires nous tombions sur des gladiateurs plus vaillants que les autres, numéro 7 faisaient partie de ceux-là, pour notre plus grand plaisir ! Il mérite un applaudissement d'honneur pendant que nos commis ramassent les morceaux...

Nos chers numéros 3 et 4 sont-ils prêts à affronter le cercle final ?

Hania et vous échangez un regard et vous avancez dans l'arène, [rendez-vous au 12](#).

3

Vous évitez de justesse son pied, vous saisissez en une fraction de seconde sa cheville et vous faites vriller sa jambe. Votre adversaire perd l'équilibre et chute. Le public vous encourage soudainement.

— Numéro 3 ! numéro 3 ! Scandent les gens les plus proches de vous.

Vous hésitez un bref instant à frapper l'homme au sol pour être sûr qu'il ne vous attaque pas dans le dos une fois devant la caisse mais vous ne voulez pas donner cette image au public. Ne pas les satisfaire. Ne pas jouer le jeu.

" Tu es un enfant de cristal. Ta mission va bientôt être menée à son terme. Ne perd pas espoir Zadkiel..."

Cette voix résonne en vous comme si le temps s'était arrêté et que plus rien d'autre ne perturbe votre esprit.

Ce n'est pas la voix d'Hania. C'est autre chose, un souvenir, une régression, une voix familière pourtant.

Le frère d'Aiyana se relève et vous regarde d'un air menaçant. Du coin de l'œil vous apercevez le troisième adversaire déjà en train d'ouvrir l'autre caisse.

Numéro 5 se rue sur vous. Un coup de poing dans la mâchoire le stoppe net, un balayage rapide le fait de nouveau chuter sur le sable.

Vous n'hésitez plus et vous foncez vers la cantine métallique. Vous ouvrez rapidement le coffre et reculez d'un pas.

À l'intérieur de la caisse métallique se trouve un système mécanique doté d'un canon d'arme à feu pointé vers vous. Un bras télescopique se déploie et s'extrait de la caisse. Vous êtes figé d'effroi. Que faire ?

Plonger, courir, refermer le capot ?

Vous n'avez pas le temps de le savoir. La dernière image que vous voyez est une lumière rouge clignoter sur le dispositif piégé.

Quelques secondes plus tard, votre corps n'est plus qu'un amas de chairs déchiquetées et fumantes.

Aiyana vomit et rejoint numéro 1. La foule hurle sa joie et son excitation. Les jeux purgatoires viennent de faire leur première victime...

Votre aventure est terminée.

4

Vous montez lentement les marches qui grincent sous chacun de vos pas. Le bois gémit et plie sous votre poids, vos nerfs sont mis à rude épreuve durant quelques minutes. Puis vous regardez par dessus votre épaule pour savoir environ à quelle hauteur vous vous trouvez : le sol a disparu dans l'obscurité, vous êtes seul, sur un escalier semblant sorti d'une vieille église médiévale, avec rien de visible en dessous comme au dessus, à droite comme à gauche. Vous retirez un point de votre total de MEN.

Vous pouvez tenter de redescendre vers le bas de l'escalier en [vous rendant au 49](#), ou poursuivre votre ascension incertaine en [vous rendant au 28](#).

5

Vous foncez sur Hania et commencez à l'étrangler. Les yeux du vieil homme se figent d'effroi. Il communique avec vous et même si vous faites la sourde oreille à ses vibrations télépathiques, sa force est trop grande et vous entendez ses mots :

— Zad...kiel... Ne fais pas... ça... Pas... maintenant... Il faut... être...

Ses yeux se révulsent et le vieil homme devient lourd sous vos mains.

Vous relâchez votre étreinte fatale et Hania s'écroule sur le sol de l'arène.

Aslak intervient :

— Dommage numéro 3, trop pressé de finir, trop pressé d'être seul... Pour franchir ton premier bloc, il fallait être deux, deux vivants je veux dire !

Et pour devenir un héros tu devais arriver au bout de cette arène. Tu vas donc être bloqué ici... Cher public, voulez-vous d'un futur héros lâche, peureux et qui tue son allié à la moindre occasion ?

Le public vous siffle, vous hurle des obscénités au visage.

Aslak disparaît par un escalier dérobé et apparaît sur une coursive non loin de vous. Puis parlant à voix basse, il ajoute :

— Zadkiel qu'as-tu fait pauvre fou ?? Hania était ton allié... vous deviez arriver au bout ensemble. Tu as brûlé ton billet retour pour le collège de cristal. Je ne peux plus te protéger... Désolé Zad... Tout est à recommencer...

Il fait un signe de la main droite et aussitôt une volée de fléchettes anesthésiantes vous frappe dans le dos. Vous sombrez dans le noir absolu.

Vous ne saurez jamais quel était votre destin ni votre issue, vous ne saurez jamais pourquoi Aslak a prononcé ces mots. En revanche, vous resterez dans la Grande Arène, asservi en tant que garde cagoulé, l'esprit contrôlé et torturé en permanence par le Grand Œil.

Votre mission est un échec.

6

Bloc 4A

Le bloc se présente à vous de manière peu accueillante : le sol est couvert de sang séché et de tout un tas de restes organiques en décomposition.

Vous examinez rapidement ce qui a pu produire un tel massacre lorsque des murs commencent lentement à monter sur les deux cotés de la plateforme. Dans le même temps des tiges de toutes longueurs sortent du sol par des trous de la taille d'une balle de tennis.

De l'autre côté de la plateforme, deux piliers encadrent une porte conduisant à ce qui semble être le dernier bloc. La porte s'ouvre lentement comme pour vous inviter à avancer.

Le traditionnel rectangle holographique s'affiche alors au milieu de la dalle devant vous :

Piège surnommé "le pressoir".

Les murs que vous apercevez des deux cotés de votre plateforme vont se resserrer l'un vers l'autre jusqu'à vous broyer complètement. Vous devez atteindre la porte avant qu'il ne soit trop tard, mais attention aux tiges sorties du sol, certaines explosent si vous les touchez, d'autres sont électrifiées...

Comme le Grand Œil est tout puissant et plein de bonté, une offrande vous est faite : une pilule de vie va vous être donnée pour pouvoir résister aux tiges, au moins les électriques...

La foule hurle de joie devant l'explication de ce nouveau piège horrible, décidément au plus c'est sale, au plus ils aiment... pathétique.

Un nain arrive dans votre dos et se présente :

— Je suis Warwick, le nain pharmacien. Voilà pour vous messieurs, deux pilules de vie, du grand art médicinal, cocktail détonant garanti ! Bon courage !

Le nain dépose deux petites pilules bleues et repart aussitôt. Vous pouvez avaler les pilules quand bon vous semble, votre total de VIE remontera à son niveau initial.

Toutes les tiges sorties, le bloc est désormais transformé en véritable dédale instable et explosif. Pour atteindre la porte, très simple, il vous suffit de faire plusieurs tests pour savoir si votre slalom entre les tiges ne vous sera pas fatal.

Testez votre MEN pour savoir si vous passez le premier groupe de tiges. Si vous échouez, tirez un dé : de 1 à 3 c'est une tige électrique et vous perdez 1 point de VIE, de 4 à 6, c'est une tige explosive et vous perdez 2 points de VIE.

Lorsqu'une tige explose les murs avancent deux fois plus vite. Si trois tiges explosent les murs iront si vite que vous finirez, Hania et vous broyés entre les mâchoires de pierres.

Vous devez tester votre MEN à trois reprises, pour savoir si vous avez réussi à passer les trois groupes de tiges piégées.

Lorsque vous arrivez devant la porte de sortie un rectangle holographique s'affiche à nouveau : Cette porte est fermée par une barrière d'énergie. Pour la débloquer il vous faut un code, tapez ce code sur le petit clavier digital fixé au pilier.

Les codes *alpha*, *beta* et *delta* correspondent à des chiffres. Multipliez ces chiffres entre eux et vous obtiendrez un nombre. Lorsque vous aurez trouvé le résultat de la multiplication, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous n'avez pas les trois codes, [rendez-vous au 18](#).

7

— Hania ? Que se passe-t-il ?

...

— Hania ?? C'est quoi ce truc ?...

...

— Zadkiel, tu es dans le brise-cerveau. Une étape très prisée du public, très redoutée des gladiateurs. Une sorte de labyrinthe dans lequel ton esprit est malmené, très profondément.

Puise en toi la force psychologique pour sortir de cette salle maudite. Je ne peux pas t'aider plus que ça, fais les bons choix et pas forcément les plus évidents.

...

— Merci Hania...

Vous pouvez désormais fouiller le placard métallique en face de vous, [rendez-vous au 21](#),

– emprunter l'escalier sur votre droite, [rendez-vous au 31](#),

– ouvrir la porte "EXIT" sur votre gauche, [rendez-vous au 26](#).

Vous pouvez aussi vous équiper du pistolet automatique, il contient 10 balles et chacune inflige un dégât variable de 1 à 6 points de VIE.

8

Vous descendez doucement l'échelle aux barreaux métalliques empruntée par le héros quelques minutes auparavant. La foule devient tout à coup plus silencieuse, la coursière est étroite et forme un chenal de pierre, les spectateurs ne vous voient plus. Vous suivez un long couloir à ciel ouvert et vous ne rencontrez aucun ennemi. Aslak prend la parole depuis son promontoire :

— Et bien chers spectateurs, nos gladiateurs sont plus malins que prévus, ils ont emprunté les coursives dédiées aux Héros... Mais cet itinéraire est à double tranchant, car ils seront bientôt confrontés à une porte spéciale...

Vous continuez votre progression en essayant de garder la direction du dernier bloc en ligne de mire, votre sens de l'orientation est mis à rude épreuve dans ce labyrinthe de pierre. Au détour d'un couloir, vous apercevez une échelle grimpant le long d'un bloc, vous regardez Hania et il vous fait un signe d'approbation ; lui comme vous semblez être d'accord : ce bloc est le dernier de l'arène.

Vous grimpez tous les deux contre la paroi et vous atteignez le haut du bloc. Le public vous acclame, la foule n'en revient pas que vous ayez réussi à sortir de ce labyrinthe connu uniquement des Héros de

l'arène. Le bloc sur lequel vous vous trouvez est fermé par une porte encadrée par deux piliers. Deux autres portes identiques se trouvent à deux autres endroits sur la plateforme, tous près de pontons métalliques. Ce sont les passerelles par lesquelles vous auriez du passer après avoir vaincu le dernier ennemi. Vous avez, grâce à votre courage, évité des pièges plus que sournois... Mais la porte devant vous est fermée par quelque chose qui semble indestructible : un champ d'énergie. Un rectangle holographique s'affiche : Cette porte est fermée par une barrière d'énergie. Pour la débloquent il vous faut un code, tapez ce code sur le petit clavier digital fixé au pilier. Les codes *alpha*, *beta* et *delta* correspondent à des chiffres. Multipliez ces chiffres entre eux et vous obtiendrez un nombre. Lorsque vous aurez trouvé le résultat de la multiplication, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas les trois codes, [rendez-vous au 18](#).

9

Notez le code beta et le chiffre 5.

- Hania, je crois que mon heure est proche, désolé je ne vais pas être à la hauteur de vos espérances...
- Zadkiel, ne perd pas espoir. Ils ne te tueront pas si facilement, tu ignores encore qui tu es et pourquoi tu es là.
- Ils sont trop aguerris, trop vifs. On est trop faibles.
- Les chevaux mutants sont sensibles à une seule chose, le psychisme. Ils ne craignent pas les cris, les armes, les flammes. Essaie de communiquer avec eux, grâce au cristal.
- Hania, je ne sais même plus qui je suis, comment voulez-vous que je parle à un cheval.
- Instinctivement. N'y réfléchis pas, fais-le.

Vous fixez votre ennemi qui fond sur vous, puis déposant votre arme au sol, vous vous tenez droit et immobile face au cavalier. Surpris, Sud tire sur les rennes de sa monture pour freiner sa course. Vous tentez d'entrer en communication télépathique avec l'animal. Il s'agite, devient nerveux puis trotte sur place, le cavalier de Marduk a du mal à le maintenir en place malgré les coups de rênes répétés assés à l'animal.

- *Ton maître est mauvais... Ton esprit ne leur appartient pas. Ils ne doivent pas te faire subir cela...*
- Le cheval s'agite de plus en plus frénétiquement et commence à souffler nerveusement. Sud ne comprend pas ce qu'il se passe avec son destrier.
- *La fosse... Les pieux... Ton calvaire sera terminé.*
- Le cheval hennit puis saute subitement dans la fosse à ses côtés. La foule retient son souffle et un silence de mort emplit les gradins. Le cheval s'empale sur les pieux avec un fracas épouvantable, Le cavalier n'a pas le temps de sauter à bas du cheval qu'il est déjà au fond de la fosse, le corps transpercé par les piques d'acier. Il râle un bref instant puis succombe.

Vous fixez l'animal du regard, son œil vacille puis se fige.

- *Merci Zadkiel, tu m'as délivré...*
- Ne sachant trop ce qui vient de se passer et surtout comment c'est arrivé, vous regardez vos partenaires, tout aussi incrédule qu'eux et vous les rejoignez. Vous retrouvez votre point de REAC perdu. [Rendez-vous au 27](#).

10

Notez le code alpha et le chiffre 1.

Vous y pensez quelques instants puis vous laissez M'baye face à Masque de Lion, il baisse les yeux, certainement honteux de vous laisser affronter d'emblée une être hideux et sûrement très dangereux. C'est tout de même à contrecœur que vous vous dirigez seul vers Calgotx. Quitte à combattre un monstre une fois dans votre vie, autant combattre le plus horrible d'entre eux... Il fait tourner sa lance autour de

lui en poussant des rugissements bestiaux. Vous n'êtes pas un combattant, encore moins un guerrier. Vous ne savez pas comment "entrer" dans le combat. Calgotx approche doucement de vous, comme le ferait un prédateur devant une proie pétrifiée par la peur. Il vous toise de son œil noir, l'écume aux lèvres. Le combat va se dérouler come suit :

Calgotx

PHY : 4

MEN : 2

REAC : 3

VIE : 9

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée.

La lance de Calgotx ôte 4 point de VIE à chaque frappe réussie. Si vous possédez la canne, elle ôte 2 point de VIE, si vous possédez la massue, elle fera perdre 3 points de VIE, mais en raison de son poids, vous devrez ôter un point de PHY de votre total pour la durée du combat. Si vous combattez à mains nues les dégâts que vous infligez sont variables, tirez un dé :

obtenez de 1 à 3 et vous faites perdre 1 point de vie à votre ennemi, obtenez de 4 à 6 et vous lui faites perdre 2 points. Mais vous devez ôter un point de MEN pour tout le combat. En effet approcher au plus près de votre ennemi pour l'atteindre vous terrifie et donc vous handicape.

Notez que vous pouvez utiliser votre moyen de communication télépathique avec Hania, une fois au cours du combat, il vous en coûtera 1 point de REAC (ôtez-le de votre total jusqu'à la fin du combat), et **vous vous rendez au 34**.

Si vous sortez victorieux de cet effroyable combat, **rendez-vous au 15**.

11

Vous portez la pilule à votre bouche et vous la faites éclater entre vos dents. Un jus fruité se répand dans votre gorge. Doux, sucré et pas désagréable. Vous sentez un bien être immédiat et l'effet de la substance ne se fait pas attendre. Vous remontez votre total de vie de 6, si vous dépassez votre total de départ (en plafonnant à 12), la substance agit comme une drogue et vous devez retirer un point de votre total de REAC. Vous gagnez également un point de PHY (en plafonnant à 6 si besoin). Les modifications de REAC et PHY sont effectives pour le paragraphe d'où vous venez et pour le suivant, vos totaux retrouvent leur valeur normale ensuite.

Retournez maintenant où paragraphe d'où vous venez.

12

L'arène est composée d'une multitude de blocs de pierres, de formes et de hauteurs différentes. Des fosses, à pieux, à lames tranchantes, d'autres contenant des liquides dont vous ignorez l'origine sont disséminées un peu partout dans l'arène.

Enfin des échelles, des ponts suspendus et des escaliers permettent de circuler d'un bloc à l'autre.

Aslak s'adresse directement à vous :

— Je vous explique ce qui vous attend pour cette dernière et redoutable épreuve.

Vous apercevez des blocs de pierres, ils forment un parcours. Reliés entre eux par diverses technologies, le départ de cette "course" est matérialisé par le bloc juste devant vous ; le bloc final est le gros cylindrique juste sous mes pieds.

Des échelles et des escaliers vous permettent de remonter sur les blocs, si vous veniez à chuter. Vous pouvez chuter sur le sable, auquel cas, selon la hauteur vous ne vous blesserez pas, vous pouvez chuter dans l'une de nos faiseuses de veuves, ou bien tomber nez à nez avec l'un de vos ennemis qui rôdera au sol. Je vous précise que l'itinéraire "par en bas" ne mène nulle part, chaque bloc est cloisonné par sa propre piste basse. Pour corser le tout des ennemis seront aussi présents sur les blocs.

Celui de vous deux qui parvient au bloc final sera le nouveau héros de l'arène et sa peine sera purgée. Je vous souhaite bien du plaisir chers gladiateurs !

Deux choix s'offrent à vous :

- Grimper sur le bloc de départ, [rendez-vous au 30](#).
- Vous débarrasser d'Hania immédiatement, [rendez-vous au 5](#).

13

Le pont suspendu n'a pas l'air solide mais il vous paraît impossible que monter soit la solution pour sortir de ce maudit lieu. Vous vous engagez sur cette passerelle hors du temps, hors du contexte même, pourtant elle est là et elle va peut être vous conduire à la sortie. Vous avancez prudemment mais d'un bon pas, votre progression vous satisfait même si vous avancez toujours comme un cargo dans la brume : au son. Vous n'y voyez rien à plus de trois mètres devant vous. Cela en deviendrait étouffant si vous ne parveniez pas à vous contrôler ; brusquement un bruit de battement se fait entendre. Un battement qui vous stoppe net, votre cerveau n'ayant que le son comme repère, vous essayez de toute miser sur l'analyse auditive.

Un battement répété... Qui vous rappelle quoi ?

Un hélicoptère ? non, trop faible comme bruit.

Un moteur ? pas assez mécanique.

Ce serait plutôt quelque chose de naturel, qui ne suit pas un cycle sonore régulier, les battements ont un rythme tantôt rapide, tantôt lent.

Le son se rapproche. Les battements sont produits par un animal.

Des pattes sur un sol qui résonne ? Non, trop sourd comme son.

Un oiseau ? Peut être, ce serait un oiseau assez gros... Aigle, vautour, condor ?

Soudain quelque chose vous frôle le dessus du crâne, un grand souffle d'air sur votre nuque.

Puis un autre. Vous distinguez maintenant deux battements distincts. Vous vous immobilisez et vous vous abaissez à ras de la main courante en corde.

Un bruit sourd se fait entendre quelques mètres devant vous, en même temps que le pont bouge sans même que vous n'ayez fait le moindre mouvement.

Dans l'obscurité vous distinguez une forme d'environ deux mètres cinquante de hauteur se déplaçant en dandinant. Lentement le mouvement du pont devient plus ample tandis que se profile nettement la chose qui avance vers vous :

Vous devez y regarder à deux fois pour vous convaincre de ce que vous voyez, un ptérodactyle sorti tout droit d'un autre âge.

L'animal au long bec dentelé avance vers vous, ailes repliées le long du corps. Il crie en secouant la tête. Il ne vous laissera sûrement pas passer de l'autre côté du pont sans lui avoir administré quelques coups de politesse...

Vous devez le combattre sur ce pont instable, voici ces caractéristiques :

Ptérodactyle

PHY : 4

MEN : 2

REAC : 4

VIE : 10

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée. Le bec de l'animal inflige 3 points de dégâts à chaque frappe réussie. Si vous combattez à mains nues les dégâts que vous infligez sont variables, tirez un dé : obtenez de 1 à 3 et vous faites perdre 1 point de vie à votre ennemi, obtenez de 4 à 6 et vous lui faites perdre 2 points ; si vous possédez le pistolet vous pouvez l'utiliser : 10 balles, 1 à 6 points de VIE de dégâts.

Pour savoir si vous parvenez à atteindre votre cible lors du premier tir : Test de MEN à effectuer à la place du test combiné (PHY+MEN). Si réussite, lancer un dé : le résultat obtenu indique les dégâts infligés. Si échec, vous manquez votre cible et l'animal s'envole.

Dans les deux cas, depuis les airs, il n'aura de cesse de vous attaquer jusqu'à ce qu'il soit abattu. Pour le combattre au pistolet après le premier tir :

Vous avez l'avantage, vous faites un test de MEN, si vous réussissez, vous tirez et infligez les dégâts selon la règle précédente, si vous échouez faites un test de REAC pour l'animal, s'il réussi, vous perdez 3 points de VIE. S'il échoue recommencez jusqu'à la mort de l'un de vous deux ou jusqu'à épuisement des balles. S'il venait à vous manquer des munitions, reprenez le combat à mains nues comme expliqué plus haut. Si vous êtes vainqueur de ce combat hors du temps, [rendez-vous au 23.](#)

14

Vous laissez vos compagnons à leur triste misère et vous foncez à toutes jambes vers la porte est, loin du piège à fosses. Vous assistez impuissant à la mort de vos quatre partenaires et vous voyez leurs dépouilles être jetées dans les fosses à pieux, par la cavalerie de Marduk, sous les cris excités de la foule. Puis lentement, les héros de l'arène se dirigent vers vous, sans se presser. Ils savent que votre position sur cette coursive étroite les empêche de vous attaquer en groupe mais deux chevaux peuvent bien charger en même temps par deux cotés différents. Ce sont Sud et Ouest qui se chargent du boulot, ils lancent leurs bêtes au galop ; ne voulant pas finir broyé sous les sabots des chevaux, vous reprenez la traverse sableuse qui vous conduit au centre de l'arène.

Nord en a apparemment assez de votre manège et son épée à lame dentelée s'envole dans les airs, à l'horizontale. Lorsque ses crans déchirent vos chairs, vous hurlez de douleur, mais c'est surtout lorsque le cheval mutant vous écrase lentement les os que vous ressentez la plus grande des souffrances. Votre vie ne va pas tarder à s'arrêter, dans l'ignorance de qui vous êtes et qui vous auriez pu être...

15

Les deux gladiateurs sont morts. Leurs corps inertes sont couchés sur le sable fin de l'Arène. La foule est à la fois comblée et médusée. Deux simples victimes viennent de supprimer définitivement du circuit, Masque de Lion et Calgotx, deux héros des jeux purgatoires.

M'baye vous regarde le visage couvert du sang de vos ennemis et vous dit :

— Leurs armes sont à nous, on l'aura mérité.

La lance de Clagotx inflige 4 points de dégâts, l'épée de Masque de lion inflige également 4 points de dégâts. Les plastrons et jambières de Calgotx sont trop abimés pour être récupérés.

Aslak intervient depuis le promontoire :

— Et bien cher public, c'est une première dans le déroulement des jeux purgatoires ! Un seul mort au terme de la première arène et deux héros au sol... Ils se faisaient sûrement trop vieux pour défendre l'Arène.

Il reste désormais sept prisonniers pour passer la deuxième porte... Combien vont succomber à notre prochaine épreuve ? Les paris sont ouverts. Les sentinelles noires vont circuler dans les gradins pour encaisser vos mises, alors n'hésitez pas, c'est le moment de remplir vos poches de Monnaie Unique !

La foule hurle sa joie. Ça grouille, les mains fouillent les guenilles à la recherche d'argent à perdre. Deux gardes cagoulés font avancer les prisonniers restés en retrait. Vous êtes tous alignés devant une porte de bois, décorée de gros clous à tête pyramidale.

— Tenez-vous prêts chers prisonniers, vous allez franchir la deuxième porte, sûrement la dernière porte de votre misérable vie. Derrière ce passage, l'issue de votre existence. Un privilège de mourir sous les yeux des spectateurs du monde entier, un privilège de mourir devant les caméras. Et pour les plus braves d'entre vous, une surprise vous attend peut être, histoire de rendre le combat encore plus intéressant... Mmhh, j'en salive d'avance !

Gardes ! faites avancer les gladiateurs numéro 2, 6 et 8 !

Les deux derniers restants, numéro 4 et numéro 7 sont encore les privilégiés de ce tour. Mais le privilège ne durera pas. Votre handicap final n'en sera que plus grand...

Vous sentez une pointe à l'arrière de votre dos, les gardes vous forcent à avancer vers la massive porte de bois. Un homme à la carrure imposante se dirige vers cette dernière, il actionne un levier niché dans une alcôve de béton et l'épaisse porte s'entrouvre lentement. Celle-ci n'offre qu'un corridor sombre et gorgé de poussière en suspension, les cinq prisonniers que vous êtes sont contraints d'avancer dans cette gueule noire et hostile.

Numéro 6 est juste derrière vous, vous l'entendez sangloter.

— Tiens le coup, lui chuchotez-vous. Ça leur ferait trop plaisir.

— Ma femme et mes deux gosses ne me reverront plus jamais. Je n'ai même pas eu le temps de les serrer dans mes bras lorsque ces pourris m'ont arrêté...

" Le Grand Œil voit tout, entend tout, mais ne sais que ce que nous voulons lui faire savoir. Zadkiel, l'armée du cristal est en marche. Ton rôle est primordial. Ne lâche pas. Le sacrifice peut tout changer..."

Encore cette voix, encore ces bribes de phrases qui s'adresse à vous mais dont vous ne comprenez pas le sens. Hania ? Peut-être les entend-il aussi ? Peut-être sait-il quelque chose de plus sur ce "collège de Cristal"

— Hania ? Hania ?? J'entends des voix c'est normal ? Je veux dire une autre voix que la vôtre.

— C'est normal Zadkiel, c'est le cristal qui te parle. Celui pour qui tu te bats, celui qui t'a conduit jusqu'ici.

— Mais je ne comprends rien à tout ça ! Ni la voix dans ma tête, ni vos phrases énigmatiques, ni même comment j'arrive à parler avec vous sans ouvrir la bouche...

— Tu es notre guide Zadkiel. Au sein du collège de cristal. Poursuis ta mission, tout te reviendra au moment opportun...

N'ayant d'autre solution que de faire confiance au vieil homme et en votre destin vous pénétrez à votre tour dans le couloir noir.

La porte de bois se referme derrière vous.

L'obscurité totale. Le vertige du noir d'abord, puis le bruit. La foule semble déchainée dans la prochaine arène, la structure de béton semble trembler au rythme des mouvements du public.

Une lumière bleutée prend possession du couloir où vous êtes tous les cinq prisonniers. Le halo va en s'intensifiant jusqu'à inonder complètement le corridor.

Vous apercevez des insectes voler autour de vous, soudain vous ressentez tous des piqûres à divers endroits du corps. Les insectes vous attaquent malgré vos gestes frénétiques, ils parviennent tous à vous piquer. Une voix résonne dans un haut parleur encastré dans un mur :

— Les mouches d'énergie vous ont piqué, ce ne sont pas des insectes venimeux, au contraire, vous allez ressentir un certain bien être, chers prisonniers, il faut que vous soyez présentables pour la prochaine arène !

Votre total de points de VIE remonte à son niveau de départ.

Vous analysez maintenant le couloir dans lequel vous êtes tous retenus.

Des murs lisses et froids. Un plafond brut de décoffrage. Quelques spots rouges brillent sur les cotés du boyau de béton. L'un d'eux diffuse un hologramme au milieu de la galerie.

Vous vous rassemblez autour de l'image virtuelle et attendez que sa forme se précise.

Un homme, puis deux et un troisième se matérialisent. Ils sont couchés, à même le sol. L'un est bleu, les deux autres sont rouges. Puis trois rectangles holographiques distincts s'extraient de l'hologramme, chacun d'eux reliés à un corps par une flèche. Une liste d'informations commence à défiler sur les trois afficheurs, si bien que vous pouvez commencer à lire :

Prisonnier numéro 5 : James F. Munroe. 24 ans. Originaire du quartier AN226 (anciennement Chicago, Amérique du Nord). Voleur. Condamné aux jeux purgatoires pour avoir dérobé de la viande synthétique chez Meatex lab.

Son corps est actuellement transféré à l'incinérateur de la grande cité. Ses proches apprendront comment il est mort et ils devront payer au Grand Œil une taxe d'incinération.

Héros Masque de Lion : Vrai nom, Swahel M'gabo. 45 ans. Originaire du quartier AF407 (anciennement Nairobi, Kenya). Héros depuis huit éditions des jeux purgatoires. 22 morts à son actif. Tué aujourd'hui même lors du premier combat dans l'Arène. Paix à son âme. Sa famille sera indemnisée à hauteur de 100.000 MU.

Héros Calgotx : Vrai nom, Calgotx Urutai Lepo. 36 ans. Originaire du quartier AS23 (anciennement Quijarro, Bolivie). Héros depuis quatre éditions des jeux purgatoires. 10 morts à son actif dont deux dévorés devant le public. Tué aujourd'hui même lors du premier combat dans l'Arène. Paix à son âme. Sa famille sera indemnisée à hauteur de 100.000 MU.

Un silence s'installe dans votre groupe. Numéro 8, avance de l'autre côté du couloir et commence à taper contre la porte métallique qui devrait s'ouvrir sur la prochaine arène.

— Ouvrez sale bâtards, ouvrez et finissons-en !

La porte commence à descendre lentement dans une glissière, les projecteurs de l'arène viennent illuminer progressivement tout l'intérieur du corridor. Lorsque vos yeux s'habituent à cette intensité, vous découvrez tous ce qui vous attend dans le prochain cirque de pierre :

l'arène suivante est circulaire comme la précédente. Sol de sable fin, murs de pierres. Quatre fosses se trouvent également réparties dans l'arène, l'une d'elles est toute proche de vous et en vous penchant vous apercevez sans mal ce qu'elle contient et sa profondeur :

Trois ou quatre mètres de hauteur, autant de diamètre, fond hérissé de pointes en acier, de lances et restes putréfiés de victimes précédentes. Les abords de la fosse puent, c'est normal vu ce qui se trouve au fond de cette dernière.

Quatre portes diamétralement opposées. Chacune de ces portes est surplombée d'un blason représentant un point cardinal. Les portes en sont ni en fer ni en bois, plutôt un sorte de barrière d'énergie, opaque et grésillante.

Aslak intervient à nouveau :

— Et bien cher public ici ou chez vous, ce qui va suivre vous ravira à coup sûr ! Nos cinq candidats vont devoir affronter les cavaliers de Marduk. Chacun sa spécialité, chacun sa signature. Nos quatre héros vont entrer en piste, applaudissez les cavaliers de Maaaaarduukk !!

Les barrières d'énergie se dissipent peu à peu et quatre formes se dessinent devant les ouvertures. Elles se précisent jusqu'à devenir claires : quatre hommes sur quatre animaux ressemblant à des chevaux, mais plus massifs, anormaux dans la morphologie.

Numéro 2 s'écrie :

— Oh non, des mutants ! Des putains de chevaux mutants comme ceux qui nous aidaient dans les champs où je travaillais.

— Des chevaux mutants ? reprend M'baye. C'est quoi ??

— Des animaux modifiés génétiquement. Plus gros, plus musclés. Mais pire que tout, dénués d'émotions. Ils ne sont effrayés par rien, ni homme, ni flamme, ni arme... Ce sont des muscles sur pattes, point final.

Chaque cavalier arbore une tenue identique : casque intégral en acier, comme ceux des spartiates de l'antiquité, plastron et tablier de cuir. Chacun porte une cape de couleur différente, blanc pour le nord, noir pour l'est, rouge pour l'ouest et jaune pour le sud.

Le cavalier du nord est doté d'une longue épée à lame dentelée, celui de l'est est équipé d'une hache à deux lames, le cavalier de l'ouest possède un marteau de guerre quant à celui du sud, il fait tourner un long cimenterre.

Une femme ne portant qu'un pagne et affichant deux seins nus avance sur le promontoire d'Aslak avec un sac assez long. Elle s'arrête au bout de la corniche qui surplombe l'arène et ouvre le sac pour en sortir trois épées qu'elle jette au sol, à quelques dizaines de mètres de votre groupe.

La foule salue le geste par un cri commun et des applaudissements.

Un nain traîne un fagot de ce qui semble être de longues branches mais lorsqu'il dispose ces longues tiges de bois contre le mur de l'arène, près de la porte nord, vous vous apercevez que ce sont des lances primitives, dotées d'une pierre affûtée à leur extrémité.

Les cavaliers de Marduk commencent à s'agiter et leurs montures deviennent nerveuses. Il vous faut *tous* réagir vite.

- si vous voulez courir vers les lances près de la porte nord, [rendez-vous au 29](#),
- si vous préférez attaquer les cavaliers de front, [rendez-vous au 17](#),
- si vous jugez plus sage de blesser les montures en premier lieu, [rendez-vous au 35](#),

16

Le cheval est blessé à de multiples endroits, il chancelle et finit par perdre l'équilibre, le cavalier ouest a du mal à garder sa monture debout, numéro 6 et M'baye en profitent pour sauter sur Ouest et le faire chuter au sol. Le cavalier de Marduk a beau se débattre, vos compagnons le transpercent de tous cotés avec leurs lances. De grandes giclées de sang maculent le sable beige de l'arène, tandis que vous vous approchez du cheval mutant pour l'achever d'un coup dans la tête. Vos deux amis poussent Ouest vers la fosse à pieux et ce dernier finit empalé sur les pointes en acier qui en tapissent le fond. Est marque un temps d'arrêt puis se lance à vive allure vers vous trois.

Vous pouvez essayer de l'éviter et ensuite le combattre à trois ou vous pouvez tenter la vieille ruse du chasseur et de l'ours. Patienter jusqu'au dernier moment et lever vos lances vers la monture pour qu'elle vienne s'empaler d'elle-même. Sachant que cette manœuvre est très risquée, vous n'aurez pas droit à l'erreur.

Pour cette technique, faites un test de MEN (augmenté d'un point en raison de la présence de vos compagnons à vos cotés), si vous réussissez la monture du cavalier vient s'embrocher sur vos lances. Deux sont désormais inutilisables. Si vous possédiez, en entrant dans cette arène, une autre arme vous pouvez la récupérer, sinon, vous devrez vous battre contre le cavalier est à mains nues.

Si vous échouez, numéro 6 est éjecté par la charge du cheval mutant et se retrouve empalé au fond de la fosse à pieux. M'baye et vous perdez deux points de VIE. Vous pouvez désormais combattre Est au sol, et sans M'baye : la hache du cavalier l'a blessé à la cuisse, il est par terre, gémissant. Voici ses caractéristiques :

Cavalier de Marduk est (blessé par la chute)

PHY : 5

MEN : 3

REAC : 4

VIE : 7

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée. La lance inflige 3 points de dégâts, la hache du cavalier en inflige 4, à mains nues les dégâts que vous infligez sont variables, tirez un dé : obtenez de 1 à 3 et vous faites perdre 1 point de vie à votre ennemi, obtenez de 4 à 6 et vous lui faites perdre 2 points

Si vous voulez combattre Est à trois, c'est aussi possible, dans ce cas les règles seront légèrement différentes :

Cavalier de Marduk est

PHY : 5

MEN : 3

REAC : 4

VIE : 10

Sachant que vous êtes trois contre un, vos tests seront forcément avantageés. Le test d'initiative n'est plus nécessaire. Pour savoir si vous parvenez à frapper Est, faites un test de PHY+MEN (en diminuant de deux points le résultat obtenu aux dés), si c'est réussi; il perd 5 points de vie d'un coup. Par contre en cas d'échec, deux hommes parmi vous trois sont blessés. Chacun perdant 2 points de VIE.

M'baye et numéro 6 possèdent les points de VIE du paragraphe 10.

Si vous parvenez à tuer Est, par l'une ou l'autre des méthodes, [rendez-vous au 27](#).

17

M'baye est armé, vous aussi. Numéro 8 s'est emparé d'une épée, seuls numéro 2 et numéro 6 sont à mains nues.

Vous vous placez en triangle, comme les garnisons romaines il y deux mille ans, les hommes armés – dont vous – devant. Le cavalier sud approche rapidement de votre position tandis que Nord approche par le flanc droit. Soudain, numéro 6 quitte la formation et court vers les lances. Il en ramasse trois et revient dans le groupe. Juste le temps pour trois d'entre vous de les saisir que Sud est déjà sur vous. Votre groupe éclate – logique – lorsque le cheval de Sud vous heurte de plein fouet. Numéro 6 chute lourdement sur le côté, numéro 2 évite de justesse le coup de cimeterre du cavalier. Numéro 8 parvient à entailler profondément le cheval, tandis que M'baye et vous ne parvenez pas à blesser le cavalier.

Toute juste rétablis de cette attaque, voilà Nord qui charge à son tour, cette fois c'est la panique dans votre groupe chacun cherchant à fuir dans une direction différente pour échapper à la longue lame crantée du cavalier.

Vous regardez cette scène avec un certain recul, comme si le temps se figeait pour quelques secondes : vous courez tous à une mort certaine en affrontant les cavaliers de cette façon. Du coin de l'œil vous apercevez les cavaliers est et ouest contourner votre groupe par l'arrière. Quatre chevaux, quatre cavaliers dans les quatre issues entre les quatre fosses à pieux. Si vous ne réagissez pas maintenant, la mort est assurée.

Si hurlez à vos compagnons de se ruer vers la traverse est – celle encore libre – vous vous retrouveriez contre les murs de l'arène mais hors de la zone des fosses, [rendez-vous au 20](#).

Si vous ne voulez pas vous préoccuper d'eux et que vous souhaitiez y aller seul avant qu'il ne soit trop tard, [rendez-vous au 14](#).

18

Hania et vous échangez un regard. Vous ne vaincrez pas la Grande Arène, vous ne vaincrez pas le Grand Œil.

Hania pose un genou à terre, et ferme les yeux.

Vous vous abaissez et communiquez avec lui :

— Hania, je suis désolé. Je n'ai pas été à la hauteur...

— Je suis triste Zadkiel, si triste... Le cristal avait mis dix ans pour te trouver, dix longues années à errer dans le Vrai Monde pour trouver l'enfant qui pourrait être notre guide...

— Hania allez-vous enfin m'expliquer qui je suis ?

— Non Zadkiel, je ne peux pas. Nous allons mourir ou nous allons servir l'Œil. Mais dans tous les cas, ils vont prendre possession de notre esprit et de notre âme et il ne faut surtout pas qu'il trouve la réponse à ta question dedans...

— Je suis si important ?

— Tu n'as pas idée du but de ta mission et de ce que tu étais prêt à faire pour y parvenir... Mais quelque chose a dû buggé de l'autre côté...

Les phrases énigmatiques d'Hania vous laissent sans voix. Mais il est malheureusement trop tard. Trop tard pour atteindre votre but, trop tard pour échapper à l'asservissement de l'Œil. Dans quelques minutes des gardes cagoulés vont venir vous chercher et dans quelques jours vous serez comme eux, robotisés, hypnotisés et sans plus aucune envie de rébellion.

Votre aventure est terminée.

19

Vous ouvrez les yeux dans une salle froide, grande, très grande et éclairée par quelques tubes fluorescents.

Vous êtes à même le sol, sans arme et personne aux alentours. Où sont vos partenaires, M'baye, numéro 6 et 8 ?

Vous vous relevez difficilement encore engourdi par cette injection.

Un placard métallique, type placard de vestiaire se trouve en face de vous. Sur votre gauche, à une vingtaine de mètres, une porte sur laquelle est inscrit "EXIT".

À droite un escalier de bois en colimaçon semblant monter plus haut que ne porte votre vue.

À vos pieds, une arme à feu. Un pistolet automatique.

Hania ? Ne pourrait-il pas vous aider.

Si vous avez noté le code *alpha* ou *beta*, [rendez-vous au 7](#).

Si vous n'avez aucun de ces codes :

— vous pouvez fouiller le placard métallique en face de vous, [rendez-vous au 21](#),

— emprunter l'escalier sur votre droite, [rendez-vous au 31](#),

— ouvrir la porte "EXIT" sur votre gauche, [rendez-vous au 26](#).

Vous pouvez aussi vous équiper du pistolet automatique, il contient 10 balles et chacune inflige un dégât variable de 1 à 6 points de VIE.

20

Notez le code beta et le chiffre 5.

Vous criez :

— Plaquez vous aux murs est ! Sortons de ce piège !

Vos compagnons vous écoutent, numéro 8 fait une roulade et évite un large moulinet d'épée d'un cavalier, numéro 6 parvient à blesser un cheval avant de se retrouver contre le mur, numéro 2 est blessé au passage du cavalier sud. Son bras est gravement déchiré par la lame du cimenterre. M'baye et vous rejoignez le mur près de la porte est.

Les quatre cavaliers se retrouvent avec comme seule alternative de vous charger par les flancs mais le passage entre le mur et les fosses est très étroit. Ce sera vous ou eux !

Numéro 2 reste au centre, car blessé il serait plus un handicap qu'un combattant précieux. M'baye et vous faites face aux cavaliers de Marduk nord et sud, tandis que numéro 8 et 6 affrontent les cavaliers Est et Ouest.

Le combat va être rapide dans la mesure où si les cavaliers passent, de votre côté ou du côté de vos compagnons, c'est le groupe entier qui est décimé.

Pour connaître l'issue de ce combat suivez ces règles :

Cavalier Nord va charger en même temps que cavalier Est. Vos compagnons ont une moyenne de REAC de 5 et un MEN de 3. Vous même et M'baye cumulez 4 en REAC et 3 en MEN.

Les cavaliers ont les caractéristiques suivantes :

Marduk Nord REAC 4 MEN 3

Marduk sud REAC 5 MEN 2

Marduk Est REAC 4 MEN 4

Marduk Ouest REAC 4 MEN 3

Faites un test (REAC+MEN) pour votre groupe puis pour les cavaliers nord et sud successivement.

Faites un test pour le groupe allié (REAC+MEN) puis pour les cavaliers est et ouest successivement.

Pour obtenir une victoire il faut réussir votre test et il faut que le cavalier échoue au sien. Pour une défaite, c'est le contraire, enfin il y a égalité si vous échouez ou réussissez tous les deux.

Si vous cumulez quatre victoires, l'attaque groupée des cavaliers de Marduk n'aura pas eu raison de votre stratégie et vous parviendrez à faire chuter tous vos ennemis dans la fosse à pieux. [Rendez-vous au 27.](#)

Si vous cumulez une ou deux victoires, vous ne parvenez pas à repousser les cavaliers et leurs montures et votre groupe de prisonniers est décimé. Votre mort est rapide, si rapide que vous n'entendez même pas les chevaux piétiner vos os pour le plus grand bonheur du public.

Si vous cumulez trois victoires, un seul cavalier reste en piste, vous devez l'affronter :

Dernier cavalier de Marduk

PHY : 3

MEN : 3

REAC : 2

VIE : 5

Vous êtes le plus vaillant du groupe de prisonnier c'est donc à vous de combattre le dernier ennemi.

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée. Les armes utilisées par les cavaliers infligent invariablement 2 points de dégâts.

Si vous triomphez du dernier adversaire, **vous vous rendez tous, [blessés et fatigués au 27.](#)**

21

Vous examinez attentivement le placard métallique ; l'imprudence face au coffre de la première arène a coûté cher au prisonnier numéro 5...

Aucun piège visible ne semble équiper ce placard. Par précaution vous ôtez une de vos chaussures — à la semelle isolante — et vous faites sauter le loquet pour ouvrir la porte.

À l'intérieur se trouve un gilet, noir, mat un peu dans le genre des gilets de protections équipant les milices du Grand Œil.

Vous pouvez le prendre et l'enfiler en [vous rendant au 25](#), vous pouvez aussi revenir aux choix précédents :

- emprunter l'escalier sur votre droite, [rendez-vous au 31](#),
- ouvrir la porte "EXIT" sur votre gauche, [rendez-vous au 26](#).

22

Une lourde grille en acier se soulève dans un grincement de ferraille assourdissant. Le public retient son souffle, vous êtes effrayé par ce qui va sortir de ce passage maudit.

" Le collègue de cristal porte son espoir sur tes actes Zadkiel. Le grand Œil peut être anéanti. Ne perd pas espoir..."

Ce n'est pas Hania qui communique, pas sa voix. Autre chose. Une voix connue pourtant.

Soudain deux colosses surgissent devant la porte. Deux hommes hauts de plus de deux mètres, épais comme des arbres. L'un porte un casque doté d'un masque de lion, il arbore une peau de bête qui lui sert de cape. De longues cicatrices lacèrent son torse nu. Un pantalon de cuir recouvre le bas de son corps. Il tient à la main une épée au métal souillé. L'idée que les tâches soit le sang de ses anciennes victimes vous remplit d'effroi.

Le deuxième homme est armé d'une lance. Il ne porte pas de casque mais il aurait été préférable qu'il en porte un : son visage est horrible. Un œil blanc, lacéré en diagonale du front jusqu'à la joue. Une dentition anarchique et pourrie. Un plastron métallique recouvre sa poitrine et deux jambières en acier protègent ses cuisses. Il ouvre sa bouche et pousse un cri de fauve. Sa bouche est vraiment pourrie. Vous vous surprenez à vous posez cette question : Une morsure de cet homme n'est-elle pas plus dangereuse qu'une blessure de sa lance ?

Aslak empoigne le micro en produisant un larsen tonitruant dans l'arène de béton :

— Chers amis du public, chers amateur d'action, chers enfants.

Numéro 1 et numéro 3 vont devoir affronter nos deux héros !

Masque de lion nous vient de la lointaine Afrique, cet ancien continent rempli de féroces animaux.

Masque de lion était déjà un tueur, les fauves étaient relégués au rang de gazelle lorsqu'il parcourait la savane... Aujourd'hui le fauve est lâché et il a faim...

Calgotx nous vient quant à lui d'Amérique du Sud, sa tribu d'origine chassait l'homme. Par défi tribal mais aussi et surtout pour la nourriture... Oui Calgotx est cannibale — il nous revient d'ailleurs cher en viande, à l'académie des Héros —, il n'hésitera pas à manger ses victimes, devant vous chers spectateurs... Voilà la première rencontre de la soirée.

Pour les cinq autres candidats restés en retrait, ne vous inquiétez pas, certains d'entre vous rejoindront la prochaine arène avec ou sans numéro 1 et 3 !

Que le combat commence !

La foule se lève dans les tribunes et acclame les gladiateurs, masque de Lion et Calgotx sont scandés. Vos jambes se déroberent. Le moment de vérité est là, votre vie se joue dans quelques secondes.

" Le grand Œil possède la suprématie pour l'instant... Notre armée est bientôt prête Zadkiel. Ne désespère pas."

Vous regardez furtivement M'baye, sans détourner les yeux de vos deux ennemis, il vous lance, la respiration saccadée :

— Le cannibale me terrifie... On s'allie ou chacun le sien ?

Vous allier avec un homme que vous devrez tuer au final ou pire, qui vous tuera ne vous paraît pas chose facile à admettre. Par contre pour gagner les faveurs du public vous pouvez éviter à M'baye de se battre contre le héros qui l'effraie.

Si vous voulez affronter seul le cannibale, [rendez-vous au 10](#), si vous préférez tout de même vous allier avec M'baye, [rendez-vous au 41](#).

23

Vous poursuivez sur la passerelle après ce rude combat contre cet animal improbable. Le ponton de bois commence à présenter une légère côte qui vous emmène à penser que le bord n'est pas loin. Quelques secondes plus tard vous atteignez une plateforme assez large où se trouve une porte de bois. Sur cette dernière est écrit en lettres blanches :

"Félicitation Gladiateur, tu as vaincu le brise-cerveau"

Puis une voix retentit dans le néant :

— Les spectateurs vont voir en toi un homme doté d'un grand courage, un homme ne reculant pas, prêt à tout pour survivre. Tu as mérité une récompense...

La lumière commence à revenir autour de vous, une lumière blanche, presque irréelle. Elle s'intensifie jusqu'à rendre la pièce complètement saturée et vous oblige à fermer vos yeux. Vous ressentez une douleur à l'arrière de la cuisse. Puis une vague de chaleur vous envahit, vous submerge. Vous perdez l'équilibre, tombez à genoux et perdez connaissance.

"Zadkiel... reprend le contrôle... Tu es presque au terme de ta mission... Ils comptent sur toi... TOUS."

Vous ouvrez lentement les yeux et vos sens reviennent peu à peu. Vous sentez le sable chaud de l'arène sous vos doigts, les cris du public gagnent en puissance dans votre tête.

Ils acclament votre numéro. Ils vous veulent debout, prêt à affronter les Héros suivants.

Lentement vous vous relevez, avec difficulté mais pas vraiment épuisé par l'épreuve du brise-cerveau, du moins pas autant que vous ne le pensiez.

Aslak prend la parole :

— Cher public, chers téléspectateurs, Notre numéro 3 est le vainqueur du brise-cerveau ! Félicitons-le ! Malgré votre état psychologique vous vous surprenez à sourire.

Aslak reprend :

— Vous êtes en quelque sorte un privilégié...

Vous l'interpellez alors publiquement :

— Et numéro 4 et numéro 7, aucune épreuve subie depuis le début de vos ignobles jeux. Ne seraient-ils pas les vrais privilégiés de la soirée ?

— Ahhh ! numéro 4 est disons... spécial. C'est le doyen de votre groupe et nous voulions le garder pour l'épreuve finale. Quant à numéro 7, c'est le neveu renié de l'un de nos mécènes, son cher oncle a payé cher pour le garder en vie plus longtemps...

Mais rassure-toi, numéro 3, tes deux derniers compagnons vont te rejoindre juste après les annonces.

Plusieurs rectangles holographiques apparaissent au centre de l'arène, à la vue de tous :

Prisonnier numéro 1 : M'baye Kialiki. 26 ans. Originaire du quartier AF15 (anciennement Kigali, Rwanda). Rebelle, agitateur et voleur. Condamné aux jeux purgatoires pour de multiples entorses au règlement du Grand Œil.

Il est prisonnier de la spirale de sable. Ses proches apprendront comment il est mort.

Prisonnier numéro 6 : Hideo Shinji. 49 ans. Originaire du quartier AZ35 (anciennement Kyoto, Japon). Rebelle. Condamné aux jeux purgatoires pour avoir délibérément insulté un garde. Son corps est actuellement découpé dans le grand malaxeur. Ses proches apprendront comment il est mort.

Prisonnier numéro 8 : Malakato Ramanalopi. 30 ans. Originaire du quartier AF321 (anciennement Nocibe, Madagascar). Tueur. Condamné aux jeux purgatoires pour avoir tué trois miliciens lors d'une arrestation.

Son corps restera pétrifié dans la salle des miroirs. Ses proches apprendront comment il est mort.

Hania et numéro 7 approchent de vous et vous tapent amicalement sur l'épaule. Numéro 7 ajoute :

— Allez soyons courageux, encore une épreuve et ce sera fini.

Hania vous glisse discrètement quelque chose dans la main droite. Puis il communique avec vous sans ouvrir la bouche :

— Zadkiel, dès qu'Aslak aura fini de parler, avale cette pilule. Tu te sentiras mieux...

— Merci Hania, mais est-ce que j'ai vraiment envie de me sentir mieux ? J'ai envie de m'allonger et d'attendre la mort...

— Non Zadkiel, pas maintenant. Trop de gens ont besoin de toi. Ne les déçoit pas, ne *nous* déçoit pas...

Vous tournez la tête vers Hania surpris par sa réponse, il se contente d'esquisser un sourire et de fermer les yeux comme pour réitérer sa phrase.

— Chers gladiateurs, ce que les jeux purgatoires vous proposent maintenant est une épreuve en équipe. Drôle n'est ce pas ? Vous allez vous entraider avant le duel final dans lequel un seul d'entre vous trouvera le salut !

Gardes faites avancer nos prisonniers vers la porte noire. [Rendez-vous au 42.](#)

24

La consistance est assez étrange : gélatineuse, translucide et sans odeur. Vous mettez la pilule dans votre bouche et vous l'avalez.

Quelques secondes plus tard tout devient flou autour de vous, les cris de la foule semblent étouffés, vos mouvements semblent ralentis.

C'est une drogue, vous en êtes sûr ; non seulement elle n'est pas mortelle mais en plus elle accélère toutes vos actions, ce qui a pour effet de vous faire évoluer dans un monde au ralenti. Vos trois capacités sont augmentées de 2 points chacune (en plafonnant à 6 si besoin) pour la durée du paragraphe en cours et du prochain paragraphe, par contre le vertige occasionné vous coûte un point de VIE.

Remerciez intérieurement cette jeune fille pour son don et retournez au paragraphe d'où vous venez.

25

Vous sortez le gilet hors du placard et vous vous éloignez pour le revêtir. Vous le mettez sur vos épaules et patientez. Pourquoi ? Un vague instinct d'avoir un piège sur les épaules...

Pourtant au bout de quelques secondes, rien ne se produit. Un hologramme blanc illumine soudain la vaste pièce, il représente un homme en situation de combat au corps à corps, l'homme porte le gilet (en surbrillance bleue sur l'hologramme), il reçoit des coups de batte, des flèches et même des coups de hache sans être blessé. Un petit texte s'affiche alors dans le coin au dessus de l'hologramme :

Gilet en Kev-lum. Protection maximale contre les objets tranchants, perforants ou les chocs électriques. Il peut être porté indépendamment par un homme ou une femme, sa grande souplesse ne gênant aucun mouvement.

Gilet équipant les milices du Grand Œil. Un modèle plus performant protège aussi contre les objets contondants, mais il s'use plus vite et n'équipe que certaines forces spéciales du Grand Œil.

Cet objet n'est pas neuf mais il est pour vous, gladiateur.

Avec ce gilet vous pourrez diminuer d'un point tout dégât qui vous serait infligé et cela quatre fois.

Remerciant intérieurement votre courage et votre audace, vous vous retournez pour effectuer un nouveau choix :

- emprunter l'escalier sur votre droite, [rendez-vous au 31](#),
- ouvrir la porte "EXIT" sur votre gauche, [rendez-vous au 26](#).

26

Vous approchez lentement de la porte en l'examinant attentivement : trappes, glissières, trous, cavités, rien ne semble indiquer que la porte est piégée. Pourtant... Quelque chose vous dit que cette porte n'est pas l'issue, elle ne représente pas la solution à cette énigme.

Vous avancez doucement votre main vers la poignée métallique : lisse, chromée, elle ne reflète bizarrement rien autour d'elle, comme si le chrome absorbait la lumière aux alentours. La porte émet un son sourd, une sorte de vibration dans les basses fréquences, au plus votre main est proche de la poignée, au plus les vibrations s'intensifient.

Vous posez néanmoins vos doigts sur le chrome. Arrêt brutal du son. La lumière de la salle décline progressivement jusqu'à ce que seule la porte soit éclairée. Impossible de savoir par où, elle est lumineuse, point final. Même les murs jouxtant cette dernière restent plongés dans les ténèbres.

Votre respiration devient plus rapide, vous sentez votre cœur accélérer. Quel est donc cet étrange test ?

Si vous souhaitez ouvrir la porte pour découvrir ce qui se cache derrière, [rendez-vous au 46](#).

Si vous ne voulez pas ouvrir, revenez aux choix précédents :

- vous pouvez fouiller le placard métallique en face de vous, [rendez-vous au 21](#),
- emprunter l'escalier sur votre droite, [rendez-vous au 31](#),

27

M'baye titube, numéro 6 et numéro 8 avancent en boitant, blessées et entaillées en de multiples endroits. Numéro 2 est étendu sur le sol, sûrement mort.

Aslak saisit son micro, puis se lève de son trône :

- Maintenant chers spectateurs, chers téléspectateurs, les Hologrammes !!

Des rectangles holographiques apparaissent encore au centre de l'arène, les mêmes que ceux rencontrés dans le couloir séparant cette arène de la précédente :

Prisonnier numéro 2 : Carlo Benvenuto. 39 ans. Originaire du quartier E46 (anciennement Naples, Italie). Rebelle. Condamné aux jeux purgatoires pour avoir résisté aux milices nocturnes lors d'un contrôle d'identité.

Son corps est actuellement transféré à l'incinérateur de la grande cité. Ses proches apprendront comment il est mort et ils devront payer au Grand Œil une taxe d'incinération.

Cavalier de Marduk de la porte nord : Vrai nom Jukka Vuoratikainen, 32 ans. Originaire du quartier E407 (anciennement Helsinki, Finlande). Héros depuis deux éditions des jeux purgatoires. 3 morts à son actif. Tué aujourd'hui même lors du deuxième combat dans l'Arène. Paix à son âme. Sa famille sera indemnisée à hauteur de 200.000 MU.

Cavalier de Marduk de la porte sud : Vrai nom Abdul tarak Ouasli, 33 ans. Originaire du quartier AZ407 (anciennement Riyad, Arabie saoudite). Héros depuis trois éditions des jeux purgatoires. 7 morts à son actif. Tué aujourd'hui même lors du deuxième combat dans l'Arène. Paix à son âme. Sa famille sera indemnisée à hauteur de 200.000 MU.

Cavalier de Marduk de la porte est : Vrai nom Karl Rohnstadt, 38 ans. Originaire du quartier E45 (anciennement Stuttgart, Allemagne). Héros depuis quatre éditions des jeux purgatoires. 5 morts à son actif. Tué aujourd'hui même lors du deuxième combat dans l'Arène. Paix à son âme. Sa famille sera indemnisée à hauteur de 200.000 MU.

Cavalier de Marduk de la porte ouest : Vrai nom Halldòr Gollunarsòn, 45 ans Originaire du quartier E405 (anciennement Akureyri, Islande). Héros depuis neuf éditions des jeux purgatoires. 26 morts à son

actif. Tué aujourd'hui même lors du deuxième combat dans l'Arène. Paix à son âme. Sa famille sera indemnisée à hauteur de 200.000 MU.

Aslak intervient à nouveau :

— Ahh quel dommage, il n'y a qu'un seul mort parmi les prisonniers...

Nos quatre cavaliers sont détruits, détruits par de vilains petits insectes qui commencent à devenir gênants...

Qu'en pensez-vous cher public ? Les quatre survivants méritent-ils de retrouver les deux derniers prisonniers pour les épreuves ultimes ou devrions-nous les faire passer un autre test, juste pour voir s'ils sont vraiment aussi forts qu'ils le paraissent ?!

Le public crie, siffle, vous jette des canettes de bières. Aslak reprend :

— Et bien mes chers amis, la foule vient de manifester son accord, ils ne veulent plus vous voir. Qu'on les emmène dans le brise-cerveau !

Les spectateurs hurlent leur joie. Vous vous regardez tous les quatre plus qu'inquiets.

Le brise-cerveau ? Sale nom pour un lieu...

Vous ressentez une piqûre sournoise à l'arrière de la cuisse et votre vue se trouble. Vous distinguez vos frères d'armes tituber et vous sombrez dans l'inconscience.

" Zadkiel accroche-toi... Ce n'est pas fini, juste une épreuve de plus."

[Rendez-vous au 19.](#)

28

Votre visibilité se réduit à quelques marches, sept, huit tout au plus. Vous montez sans savoir jusqu'où cela va vous conduire, ni même si cet escalier infernal émerge quelque part.

Le colimaçon donne le tournis et la nausée mais vous persistez, vous voulez en avoir le cœur net, en revanche une chose ne vous rassure guère : vous montez depuis un bon moment vous semble-t-il, alors où se trouve le toit de cette maudite salle dans laquelle vous avez repris conscience ?

Vous faites une halte quelques minutes pour souffler, après un rapide calcul vous estimez vous trouver à une hauteur d'au moins trente mètres... Toujours pas de lumière, dans aucune direction. Pas de son excepté celui du bois qui craque à chaque mouvement de votre corps.

Vous continuez votre ascension lorsque soudain le colimaçon s'élargit en une sorte de palier. Une plateforme de bois suspendue à quatre grosses chaînes rouillées. Cette plateforme mesure environ trois mètres par trois et présente deux sorties apparentes. L'une est horizontale et matérialisée par une sorte de pont suspendu, fait de bois et de cordes, l'autre est un échelle qui monte à la verticale.

Pour continuer votre route à l'horizontale, **[rendez-vous au 13](#)**, pour essayer de persévérer dans les hauteurs, **[rendez-vous au 43](#)**.

29

Faites un test de PHY. Si c'est un échec vous êtes touché par le cimenterre de Sud, vous devez retirer 1 point de votre total de VIE.

Si c'est un succès pour parvenez à éviter son moulinet et à vous emparer d'une lance.

Vous faites volte-face pour juger de la distance et du temps vous séparant de la prochaine attaque. Sud s'occupe déjà de numéro 2 ; votre compagnon d'infortune essaye vainement d'attraper les jambes de Sud pour l'emmener au sol, mais celui-ci, aidé par sa monture infernale, résiste. Et ce maudit cavalier semble jouer avec sa victime, car il ne prend même pas la peine de le frapper avec sa lame, il le frappe avec le pommeau du cimenterre.

Nord est aux prises avec numéro 8 qui a réussi à s'emparer d'une épée et qui se maintient à distance de son adversaire en tournant autour d'une fosse à pieux.

Est trotte sereinement entre les fosses, cherchant sa prochaine victime.

Numéro 6 accourt vers vous et saisit rapidement une lance, rejoint bientôt par M'baye. Ouest tire sur les rennes de sa monture et se dirige vers vous trois.

Numéro 6 s'approche de vous et lance :

— Je vais l'occuper, toi, numéro 1 fais pareil, et toi numéro 3 contourne-le et plante ce maudit cheval. Faut qu'on les dégage tous les deux dans la fosse...

Vos deux compagnons se dressent face cavalier de l'ouest. Il lève son marteau bien haut et pousse un cri bestial, son cheval ignoble se cabre en hennissant.

Pendant que vos deux compagnons se battent contre le cavalier ouest, voici votre tâche :

Faites un test de MEN+REAC pour savoir si vous réussissez à toucher le cheval d'Ouest.

Au bout de trois réussites, le cheval titube et vous pouvez [vous rendre au 16](#) en prenant soin de noter les points de vie de vos deux partenaires.

À chaque échec, vos compagnons perdent un point de VIE chacun. Leurs totaux de VIE sont les suivants :

M'baye : 7

Numéro 6 : 5

Si l'un de vos compagnons meurt, vous devrez affronter directement Ouest, mais ce sera plus difficile dans la mesure où Est le rejoindra très vite et M'baye ou numéro 6 devra l'affronter.

Si vous deviez combattre Ouest, voici ses caractéristiques :

Cavalier de Marduk Ouest

PHY : 4

MEN : 3

REAC : 4

VIE : 10

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée. La lance inflige 3 points de dégâts, le marteau du cavalier également.

Si vous parvenez à éliminer Ouest, [rendez-vous au 27](#).

30

Vous aidez immédiatement Hania à grimper sur le bloc dressé devant vous, une fois en haut tous les deux vous examinez rapidement la situation : Le bloc sur lequel vous vous trouvez mesure environ sept mètres par sept, en face de vous un pont de bois permet de rejoindre une plateforme de laquelle s'échappent deux autres ponts à gauche et à droite.

Le sol de votre plateforme est lisse, sans piège apparent mais tout ici vous incite à la prudence.

Un rugissement vous fait sursauter : en contrebas deux lionnes tournent en vous regardant. La course du bas est donc déjà dangereuse en cas de chute. Hania vous lance :

— Zadkiel, nous allons avancer prudemment et je vais passer devant...

Vous n'osez pas contredire le vieil homme qui malgré sa petite taille et sa peau burinée impose le respect par une aura extraordinaire.

Hania progresse lentement sur la dalle de pierre, vous vous attendez à le voir chuter dans une fosse surprise, à le voir projeter par un système de catapulte, enfin tout ce qui pourrait être imaginé en matière de piège bien sournois.

Il n'en est rien. Hania atteint la plateforme suivante sans souci et déjà il inspecte les deux ponts qui partent en direction opposées.

Vous avancez à votre tour sur le bloc lorsque vous entendez un déclic sous votre pied. Un déclic qui ne s'est pas déclenché lors du passage d'Hania...

Hania vous voit figé au milieu du bloc et comprend qu'il y a un problème.

Un hologramme se matérialise devant vos yeux :

Bloc 1

Piège surnommé "le partenaire maudit".

Votre pied est posé sur une mine. Un héros va grimper sur la plateforme suivante pour affronter votre équipier. Si votre équipier meurt, vous mourrez aussi, si votre équipier gagne, il pourra désarmer le piège sous votre pied. Il aura besoin de vous pour passer aux blocs 2A et 2B car les deux passerelles y conduisant ne s'activeront que si deux prisonniers actionnent les leviers en même temps...

Hania se tient prêt à recevoir celui qui tient vos deux vies entre ses mains. Une femme assez grande se démarque du public par une longue robe d'un rouge vif et une chevelure noire comme l'encre. Elle hurle :

— Numéro 4 ! Attrape cette arme !

La femme jette un long bâton sur la plateforme où se tient Hania. Le vieil homme s'en saisit et fait quelques moulinets avec. Des ondes violettes rayonnent autour des deux extrémités du bois lorsqu'il est manipulé.

Hania communique avec vous :

— Elle vient de me donner un bois de puissance, une essence d'arbre très rare qui, après quelques traitements nucléaires, se charge d'énergie et relâche cette puissance lorsqu'il est manipulé avec force.

Une sorte de taser végétal.

— Vous allez y arriver Hania ? demandez-vous inquiet, le pied toujours posé sur la mine.

— Tu es parvenu jusqu'ici. Je ne vais pas abandonner maintenant.

Un gigantesque dragon de Komodo apparaît alors au bout de la plateforme d'Hania ; long d'environ deux mètres, massifs, les écailles d'un brun foncé lugubre. Il ouvre une gueule énorme qui laisse apparaître des crocs métalliques démesurés. Un animal mutant, encore...

Hania fait tourner son bâton devant lui et se prépare à affronter le saurien. Vous allez tirez les dés pour Hania et combattre comme si vous étiez face au monstre.

Dragon de Komodo

PHY : 4

MEN : 1

REAC : 3

VIE : 8

Hania

PHY : 3

MEN : 4

REAC : 3

VIE : 7

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée.

Les dents du dragon ôtent 2 point de VIE à chaque morsure. Le bois de puissance également.

Si vous êtes victorieux, un poussoir émerge du sol à quelques mètres de vous. Hania l'actionne et vous entendez un déclic sous vos pieds. La mine est désamorcée. Vous remerciez Hania et approchez des deux passerelles. Elles conduisent toutes les deux à des plateformes assez larges. Pour que les passerelles vous permettent l'accès aux blocs suivants, il faut les approcher jusqu'au bord du bloc sur lequel vous êtes. Un levier niché dans un pilier porte l'inscription : actionner 1 et 2 en même temps.

Hania se dirige vers un coté, vous vers l'autre. Vous posez vos mains sur les leviers puis comptez à rebours de 3 à 0.

Un son mécanique, type engrenage se fait entendre dans l'arène. Les passerelles avancent doucement vers le bord de vos îlots de pierre.

Vers quel nouveau bloc allez-vous vous diriger ?

Le bloc de droite, [rendez-vous au 45](#),

le bloc de gauche, [rendez-vous au 47](#).

31

Vous êtes au pied d'un escalier en colimaçon qui semble s'enfoncer dans le plafond, trop sombre pour en déterminer exactement la hauteur. Vous hésitez un pied sur les marches de bois et aussitôt l'escalier produit un grincement caractéristique des vieux planchers d'autrefois.

La rambarde est patinée et le bois sent le moisi. Les gravures sur les balustres ne vous sont pas familières, aucune religion ni architecture définies. Des formes étranges, des sortes de statuette vaguement humanoïdes, composent ces balustres alignées de chaque cotés des marches. En vous approchant de plus près il vous semble voir assez de détail, malgré la faible lumière de la pièce, pour reconnaître des visages sur ces statues. Des visages inconnus, mais des visages humains. Torturés, en souffrance, les visages déformés. Vous pensez à ces images de l'enfer peintes par Boticelli. Cette rampe ne vous inspire pas confiance...

Vous pouvez tout de même vous y risquer en [vous rendant au 4](#).

Sinon, il vous reste les deux autres choix :

— fouiller le placard métallique en face de vous, [rendez-vous au 21](#),

— ouvrir la porte "EXIT" sur votre gauche, [rendez-vous au 26](#).

32

Bloc 4B

Le bloc numéro 4 gauche est légèrement incliné. Le sol est stable, non glissant mais incliné. en bas de la pente se trouve une sorte de caniveau, de gouttière, vous vous demandez ce que réserve encore cette plateforme. Au bout de celle-ci se trouvent deux piliers qui encadrent une porte conduisant à ce qui semble être le dernier bloc. La porte s'ouvre lentement comme pour vous inviter à avancer.

Le traditionnel rectangle holographique s'affiche alors au milieu devant vous :

Piège surnommé "la friteuse".

Courageux gladiateurs, ceci est l'avant dernier bloc. Une pente, une gouttière en bas de la pente et du gladiateur hésitant... Normal. Vous remarquerez que des petits anneaux de cordes dépassent du sol à divers endroits, ce sont des prises pour vous accrocher.

De l'huile va être déversée à différents débits dans le sens de la pente. Tout va devenir glissant, le sol, vos corps, pour traverser cette plateforme, vous devrez vous servir des cordes comme des prises d'escalade.

Deux choses :

La pente de la dalle se modifie au fur et à mesure de votre progression... La gouttière au bas de la pente ne récupère pas l'huile, elle contient une autre huile, en ébullition celle-ci... Donc si vous chutez ça risque de brûler... Bon courage gladiateurs.

Comme le Grand Oeil est tout puissant et plein de bonté, une offrande vous est faite : une pilule de vie va vous être donnée pour pouvoir résister aux chocs...

Une caisse glisse lentement du haut de la pente et s'arrête à vos pieds, elle s'ouvre et dévoile de petites pilules bleues à votre intention. Vous pouvez avaler les pilules quand bon vous semble, votre total de VIE remontera à son niveau initial.

Effectuez un test de PHY pour savoir si vous parvenez à passer les premiers anneaux de cordes. Si c'est un échec vous chutez contre le sol de la dalle ; lancez un dé : de 1 à 3 vous perdez 1 point de VIE, de 4 à 6 vous glissez jusqu'au caniveau plein d'huile chaude et vous perdez 3 points de VIE. Si c'est une réussite, testez ensuite PHY+REAC avec les mêmes règles et finissez par un test PHY+REAC+MEN (ajoutez tous vos totaux du moment et lancez trois dés). Lors de votre dernier test la dalle est inclinée à 70°. La foule est en délire et le public vous encourage tous les deux à chuter dans l'huile bouillante. Une vraie bande de pervers est assise dans ces tribunes...

Lorsque vous arrivez devant la porte de sortie un rectangle holographique s'affiche à nouveau : Cette porte est fermée par une barrière d'énergie. Pour la débloquer il vous faut un code, tapez ce code sur le petit clavier digital fixé au pilier.

Les codes *alpha*, *beta* et *delta* correspondent à des chiffres. Multipliez ces chiffres entre eux et vous obtiendrez un nombre. Lorsque vous aurez trouvé le résultat de la multiplication, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous n'avez pas les trois codes, [rendez-vous au 18](#).

33

Numéro 5 n'est qu'à quelques mètres de sa caisse, Numéro 1 est déjà en train de l'ouvrir tandis que la foule s'échauffe de plus en plus.

Numéro 1 s'empare d'une lourde masse hérissée de pointes acérées, une arme archaïque comme celles qu'utilisaient les gladiateurs de l'époque romaine.

Pour Numéro 5, c'est une autre histoire :

Il vient à peine d'ouvrir la cantine métallique lorsqu'il recule et s'immobilise comme paralysé. Vous ne comprenez pas immédiatement jusqu'aux détonations. Le corps de numéro 5 est agité de tremblements tandis que les détonations continuent, un enchaînement de coups de feu semble-t-il, une sorte de rafale d'arme automatique. Vous vous déplacez sur le coté pour voir ce qui se trouve *devant* numéro 5 qui vous tourne le dos. Le spectacle auquel vous assistez vous glace le sang :

Une sorte de robot automatisé est déployé hors de la caisse et tire un flot continu de balles dans le corps de votre adversaire. Le sang gicle de tous côtés, les lambeaux de chairs s'arrachent du corps. Aiyana assiste impuissante et en pleurs à la mise en charpie de son frère.

Le public hurle de joie devant un tel spectacle de boucherie. Comme première victime, ces barbares assis en ont pour leur argent.

Aslak s'empresse de hurler dans le micro :

— Ohh ma chérie ton frère a été trop imprudent et trop gourmand... Gardes, emmenez cette pauvre enfant !

Numéro 1 viens vers vous à grande foulées, vous vous tenez prêt à recevoir son attaque lorsqu'il vous tend simplement la main en lançant :

— Je m'appelle M'baye.

— Zadkiel, répondez-vous. Tenons-nous prêts à les recevoir... [Rendez-vous au 22](#).

34

— Hania ? Hania ?? Je suis pétrifié...

— Zadkiel, n'aies crainte le "cristal" nous protège...

— Il va me tailler en pièce ce boucher ! hurlez-vous sans un mot.

— Ne sois pas effrayé Zadkiel. Ton adversaire possède un point faible. Son seul et unique oeil restant. Crève-lui et ton combat sera gagné...

— Il faudrait que je l'approche pour ça...

- Puisse en toi le courage de le faire, n'oublies pas pourquoi tu es ici. Ta mission, le grand Oeil...
- Hania je ne me souviens de rien, je me rapelle avoir volé un filet d'oranges, c'est tout.
- Non, Zadkiel, tu es un enfant de cristal et ta mission se joue en partie ici, cette arène est une porte qui te conduira à l'étape suivante de ta mission. Mais dépêche-toi, Calgotx ne va pas te laisser tourner autour de lui longtemps, il va attaquer...

Pour tenter de toucher Calgotx à l'œil, son unique point faible réel, ajoutez vos points de MEN et de REAC, vous obtenez un chiffre compris entre 2 et 12. Lancez deux dés, si vous obtenez un résultat inférieur à ce chiffre vous avez réussi à frapper Calgotx à l'œil, il perd un nombre de point de vie égal aux dégâts infligés par l'arme que vous portez :

à mains nues (votre MEN est minoré d'un point pour tout le combat) : 1 point

avec la canne : 1 point

avec la masse d'armes : 2 points

si votre test est un échec, vous perdrez invariablement les deux points de VIE infligés par la lance de votre ennemi. Le test peut être fait jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

Une fois Calgotx complètement aveugle, ses capacités chutent considérablement :

Calgotx

PHY : 2

MEN : 2

REAC : 2

VIE : 7

Ce nouveau combat est entre vos mains, si vous en sortez victorieux, [rendez-vous au 15.](#)

35

Vous hurlez à vos adversaires :

- Les chevaux, faut qu'on neutralise les bêtes d'abord !

Numéro 2 et numéro 6 se ruent sur les épées jetées au sol par la femme aux seins nus, numéro 8 et M'baye récupèrent quelques lances. Vous étudiez la situation :

L'arène est divisée en quatre quartiers, représentée par les quatre fosses à pieux. Sur toute la périphérie, la piste est de ce fait plus étroite que les traverses reliant les quatre portes d'accès des cavaliers. Vous pouvez tous vous grouper au centre et attendre que les chevaux chargent, ou bien les attirer sur la coursive pour pousser plus facilement les chevaux vers les fosses.

Vous appelez M'baye et lui demandez ce qu'il en pense. Un groupe centré lui paraît être une idée suicidaire, si les quatre cavaliers chargent en même temps, votre groupe va voler en éclats. C'est alors que numéro 2 propose une idée. Avancer en file indienne le long de la coursive extérieure, un homme à l'épée devant et un porteur de lances derrière, approcher d'un cavalier et exciter le cheval pour qu'il se cabre. C'est là que le lancier intervient, en plantant le cheval par dessous. Il nous faut deux groupes de deux et un homme qui partira seul.

- J'y vais seul, dites-vous instinctivement...

Les groupes se forment et chacun part vers une allée périphérique, les cavaliers observent votre manège et Sud fait un signe de la main aux trois autres cavaliers, le piège semble fonctionner et ils empruntent exactement le trajet prévu. Le premier cavalier à charger est Nord, Ouest lui emboîte le pas sur l'allée suivante et Sud fonce vers vous, Est reste au centre de l'arène pour éviter toute fuite de votre part. Les chevaux avancent doucement vers vos compagnons, la peur se lit sur le visage de vos partenaires tandis qu'un rictus sadique s'affiche sur le visage des cavaliers. Nord est le premier à faire cabre sa monture pour écraser le groupe à coups de sabots, numéro 2 reçoit un coup de sabot sur l'épaule et s'écroule au sol, numéro 6 parvient à enfoncer sa lance dans la poitrine du cheval mutant qui hennit de douleur avant de perdre l'équilibre, Nord saute à bas de sa monture mais, numéro 6 s'empare de l'épée de son équipier toujours au sol et entame un combat contre le cavalier Nord.

M'baye et numéro 8 réussissent à éviter l'attaque du cheval et du cavalier, ils se permettent même de triompher en plantant le cheval dans le flanc et en le faisant chuter dans la fosse à pieux. La foule est en délire. Ouest parvient à éviter la fosse mais reçoit un coup d'une formidable puissance de la part de M'baye. La lame de l'épée lui sectionne le bras. Une gerbe de sang éclabousse les visages de vos compagnons. Ouest est plus courageux que prévu car avec un bras coupé, il maintient son marteau de guerre et garde le groupe à distance.

Sud charge vers votre position, votre attaque doit être précise autant qu'efficace.

Vous pouvez tenter de parler rapidement à Hania en vous rendant au 9, mais vous perdrez un point de REAC pour le test à suivre, si vous décidez de communiquer avec lui, [rendez-vous au 9](#).

Faites un test de REAC, si c'est une réussite, vous parvenez à enfoncer votre lance dans le ventre du cheval ce qui le mettra hors combat.

Si votre test est un échec, le cheval est à peine éraflé. Dans les deux cas vous devez combattre Sud.

Cavalier de Marduk sud

PHY : 4 (5 si cheval toujours en combat)

MEN : 3

REAC : 3

VIE : 7 (9 si cheval toujours en combat)

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée. La lance inflige 3 points de dégâts, le cimeterre du cavalier également.

Si vous parvenez à éliminer Sud, il reste le cavalier est à éliminer.

Dernier cavalier de Marduk

PHY : 3

MEN : 3

REAC : 2

VIE : 7

Sachant que vous êtes quatre contre un, vos tests seront forcément avantageés. Le test d'initiative n'est plus nécessaire. Pour savoir si vous parvenez à frapper Est, faites un test de PHY+MEN (en diminuant de deux points le résultat obtenu aux dés), si c'est réussi; il perd 5 points de vie d'un coup. Par contre en cas d'échec, deux hommes parmi vous quatre sont blessés. Chacun perdant 2 points de VIE.

M'baye possède actuellement 6 points de VIE

Numéro 8 et numéro 6 en possède 5 et vous, votre total du moment.

Si vous triomphez du dernier adversaire, **vous vous rendez tous, [blessés et fatigués au 27](#)**.

36

La porte s'ouvre et le bruit s'engouffre dans le couloir comme un vent trop puissant. Vos oreilles bourdonnent, les cris, les sifflets, la tête vous tourne. Vous faites un gros effort pour ne pas défaillir. L'homme cagoulé vous fait tous avancer en ligne vers le centre de l'arène, une musique très épique est diffusée dans les multiples haut-parleurs du cirque de béton et d'acier. Des lumières aveuglantes sont braquées sur vous. Les tribunes sont pleines. Hautes et grouillantes. En quelques secondes vous prenez conscience de la taille de cette imposante construction. Vous êtes dans une arène circulaire qui doit faire cent mètres de diamètre, mais par dessus le mur d'enceinte vous pouvez apercevoir du public à perte de

vue... Le cirque doit contenir plusieurs arènes toutes visibles depuis les gradins. Le Colisée de Rome tel que le disait Hania quelques instants plus tôt...

Une fois au centre de l'arène, la musique cesse. Le public se tait brusquement et un projecteur vient éclairer un homme au centre des tribunes, sur un promontoire d'acier. Un homme à longue cape noire, aux cheveux lissés arborant fièrement une couronne d'or, il tient un micro argenté dans sa main droite et le son de sa voix va être projeté dans toute l'arène :

— Bienvenue mes amis pour cette nouvelle édition des jeux purgatoires. Première édition télévisée, largement diffusée dans le monde. Regardez tous pauvres fous, regardez ce qu'il en coûte de désobéir à l'Œil !

Nous avons huit candidats, huit voleurs ou insurgés qui crurent que l'ordre établi les épargnerait. Erreur fatale chers prisonniers. Aujourd'hui, ce soir, devant tous les habitants du globe pour aller purger vos peines, en direct.

Bien sûr à quoi bon se battre si la mort est votre seule issue ? Et bien chers prisonniers, chers amis des tribunes, cher téléspectateurs, l'issue pour un seul d'entre eux, peut être idyllique :

Une vie riche et heureuse en tant que héros de l'Arène. Un seul pourra triompher. Il deviendra un gladiateur attitré de l'Arène et sera compté parmi les redoutables adversaires que nos prisonniers vont affronter ce soir !

Le public hurle son excitation. Les yeux s'injectent de sang tant le spectacle s'annonce barbare. L'homme dans toute sa folie, ancestrale et complexe.

— Chers amis prisonniers, futurs morts (*l'homme couronné laisse échapper un petit rire*), vous allez avancer en ligne vers moi.

Vous vous exécutez tous.

Stop ! C'est parfait, pour les caméras. Quelques spectateurs rient bruyamment.

Je vais vous expliquer clairement les règles du... jeu !

Dans quelques minutes des adversaires seront lâchés dans cette arène. Deux brutes sanguinaires prêtes à vous égorger après vous avoir fait souffrir durant de longs moments, et oui vous comprendrez, pauvres prisonniers qu'il faut que le public en ait pour son argent !!

À combien est la place d'ailleurs ? Un homme se penche vers l'homme couronné et chuchote à son oreille. 60 M.U. ? Pour ce prix là vous devez en avoir pour deux heures de spectacle cher public ! Le public crie et s'enthousiasme.

Sur les huit futurs pauvres corps refroidis qui se trouvent devant moi, je vais en faire tirer trois au sort.

Une petite main innocente va s'occuper de cela. Une silhouette de petite taille avance sur le promontoire où se trouve le présentateur couronné.

Sous le feu des projecteurs, une longue draperie blanche recouvre la silhouette.

— Approche de moi, n'aie pas peur, je suis Aslak, le génial présentateur des jeux purgatoires. Un homme retire le voile blanc et fait apparaître une jeune fille aux longs cheveux bleus. Son visage est diffusé sur les écrans géants de l'arène.

Un homme de votre ligne hurle :

— Nooon ! Aiyana !

— Ahh ! lance Aslak d'un ton interrogateur, quelqu'un connaît cette douce enfant ? Je vais vous le dire : c'est la petite sœur d'un prisonnier !! Et c'est elle qui va tirer les trois premiers noms... J'espère ma chérie que tu ne vas pas envoyer ton frère à la mort ! Hi, hi, hi...

La petite fille rentre sa main tremblante dans une grosse boule transparente et en sort trois étiquettes.

— Alors nous avons les numéros 1-5-3 ! Garde, examine la nuque de nos prisonniers et fais avancer ceux qui correspondent à ces trois chiffres.

Le garde cagoulé vous inspecte méthodiquement l'un après l'autre et fait avancer un premier homme, noir, svelte et tremblant de peur. Le deuxième homme à sortir du rang n'est autre que la frère d'Aiyana. De longues larmes coulent sur ses joues. L'homme cagoulé s'en aperçoit et lui assène un violent coup de matraque dans les côtes. Le troisième homme à sortir du rang c'est vous.

— Bien, bien, reprend Aslak. Vous êtes épargnés par le sort. Ma chérie tu as bien choisi, tu prolonges peut être la vie de ton frère. Vous trois allez avoir un bonus par rapport à vos cinq camarades restés en

retrait. Il y a deux caisses en face de vous contre le mur. Au coup de trompette, vous allez choisir une caisse et courir vers elle. Je ne vous dis pas ce qu'elles contiennent. Soyez prêts à tout pour récupérer son contenu. Il ne peut bien évidemment y avoir que deux satisfaits...
Attention cher public, attention chers athlètes, la trompette va bientôt sonner !

Le vieil homme vous lance discrètement une petite pierre, furtivement vous vous retournez vers ce dernier qui vous fixe sans mot dire, pourtant il vous semble entendre sa voix dans votre tête.
— Zadkiel, ne sois pas effrayé... C'est bien moi qui te parle, le vieil homme derrière toi... Je suis Hania. Tu ne te rappelles probablement pas de moi, mais nous étudions ensemble au collège de cristal. Toi aussi tu fais partie des enfants de cristal...

Vous essayez de répondre dans votre esprit, espérant que cette forme de télépathie fonctionne dans l'autre sens :

— Hania, je ne me souviens de rien.

À votre grande stupéfaction, vous parvenez à communiquer avec Hania.

— C'est normal, ils t'ont injecté des produits pour t'asservir. Peine perdue pour eux... Pour les épreuves à suivre fonctionne à l'instinct. Agis en homme courageux, ne sois pas le mouton qu'ils veulent te faire devenir...

Oh non ! les trompettes avancent sur le promontoire, regarde !

Trois femmes à moitié dévêtues approchent du bord du promontoire et portent les trompettes à leurs bouches de façon évocatrice. Une musique rappelant les vieux péplums du siècle dernier résonnent dans toute l'arène :

— À la fin de la sonnerie, ruez-vous sur les caisses ! Hurle Aslak.

Les trompettes terminent leur annonce sur une note tenue. La musique s'arrête, le public retient son souffle, plus aucun bruit ne perturbe le cirque de béton.

L'homme noir se met à courir vers les deux caisses, le frère d'Aiyana se tourne vers vous en lançant un regard presque coupable puis s'élance à son tour vers les caisses.

Pour courir vers la caisse de droite, celle vers laquelle se dirige l'homme noir, [rendez-vous au 44](#), pour vous diriger vers la caisse de gauche et poursuivre le frère d'Aiyana, [rendez-vous au 39](#), enfin pour ne pas courir et attendre la suite des événements, [rendez-vous au 33](#).

37

Notez le code delta et le chiffre 8.

Vous répondez au garde en prenant un air suffisant :

— Et vous croyez que quelques malheureux gardes vont nous déloger ? Pauvres fous !

Quatre gardes se profilent au bout du couloir, avançant lentement, armes automatiques au poing.

Aslak annonce à l'extérieur :

— Cher public, une fois de plus la dernière arène effraie nos gladiateurs. Ce sont nos gardes qui doivent aller leur expliquer le règlement... J'espère qu'ils seront présentables et encore en état de combattre à leur sortie ! Ha, ha, ha !!

Numéro 7 s'adresse à vous :

— On ne va pas pouvoir résister longtemps numéro 3, ces gardes sont des hommes modifiés. Plus forts, plus rapides que nous et surtout armés...

— Ne t'inquiète pas, répondez-vous. Tu voulais une arme de jet ? Je t'offre un fusil d'assaut pour tuer ton oncle. Tu es preneur ?

Votre ton et votre assurance font reculer numéro 7 d'un pas.

Hania sourit et se prépare à l'affrontement.

Les gardes ne sont qu'à quelques mètres de vous lorsque vous leur lancez :

- Dites donc messieurs le gardes, combien le Grand Œil vous paye ?
- Et en quoi un moucheron de ton espèce peut s'intéresser à notre solde ?
- Et bien c'est juste que je voulais, par simple curiosité, savoir à combien s'élève le prix de votre vie !

Vous vous élancez avec une vitesse qui vous surprend vous même. Hania court droit vers un garde qui arme déjà son fusil, prêt à tirer. Numéro 7 ne bouge pas. Paralysé par la peur ou par ce qui est en train de se dérouler sous ses yeux ébahis.

Un premier garde ouvre le feu sur vous, gladiateur le plus proche et donc théoriquement le plus dangereux. Ses balles vous ratent. Couloir sombre, agilité extrême de votre part, peu importe la raison, les conséquences sont là : aucun projectile ne vous atteint.

Vous n'êtes qu'à quelques enjambées du premier garde et vous plongez droit sur lui. L'impact est phénoménal. Le choc bruyant. Il est projeté trois mètres plus loin, complètement sonné par la rencontre. Vous vous relevez en un éclair. Un deuxième garde vous hurle de vous arrêter, mais vous êtes déjà dans les airs, un bond de gazelle, incompréhensible mais réel : il lâche une rafale, vaine. Hania est lui aussi aux prises avec un troisième garde, tandis que numéro 7 frappe la tête du dernier garde contre le mur du couloir.

Vous retombez sur votre adversaire et vous lui décochez un coup de poing qui l'assomme. Vous prêtez main forte à Hania et vous le dégagez du troisième garde. Le dernier est déjà mort, la tête réduite en bouillie par les chocs répétés contre les murs. Numéro 7 s'empare d'une arme, marque un temps d'arrêt et vous regardant tous les deux. Il possède une arme et vous êtes devant son canon...

Il s'adresse alors à vous :

- Je ne connais pas ton nom numéro 3, mais je tiens à te remercier. Maintenant, je dois accomplir ma tâche.

Numéro 7 court vers la sortie du couloir avec son arme devant lui. vous le suivez en restant à distance. Il entre dans l'arène sous les applaudissements du public, les encouragements se changeant en quelques secondes en cris affolés. Numéro 7 ne gâche pas la seule occasion qu'il a de régler ses comptes. Il reçoit déjà une fléchette anesthésiante dans la cuisse et pose un genou à terre, il arme son fusil et vise dans la foule. La détonation retentit en même temps qu'une rafale d'arme lourde. Numéro 7 est déchiqueté par le tir d'une arme robot, un système de sécurité évitant qu'un gladiateur ne s'en prenne à la foule. Mais trop tard. Les cris retentissent dans le public. Un homme barbu s'écroule au milieu des spectateurs. L'oncle de numéro 7 est mort. Son neveu est parti, vengé.

Aslak prend le micro pour calmer la foule :

- Chers spectateurs, ce qui vient de se produire est assez rare, néanmoins il arrive que dans les jeux purgatoires, nous tombions sur des gladiateurs plus vaillants que les autres, numéro 7 faisaient partie de ceux-là, pour notre plus grand plaisir ! Il mérite un applaudissement d'honneur pendant que nos commis ramassent les morceaux...

Nos chers numéros 3 et 4 sont-ils prêts à affronter le cercle final ?

Hania et vous échangez un regard et vous avancez dans l'arène, [rendez-vous au 12](#).

38

Bloc 3

Hania vous rejoint après avoir vaincu le deuxième bloc de son côté. Le bloc numéro 3 est différent des autres, plus haut, environ quinze mètres au dessus du sol principal de l'arène, il est aussi plus large : peut être dix mètres par dix.

Le vieil homme à vos côtés est essoufflé, il pose un genou à terre et confie :

- Plus que deux blocs et c'est le grand final Zadkiel. Le tien et le mien...
- Hania, pourquoi dois-je vous tuer ?
- Tu as été choisi Zadkiel. Pas par moi, pas par n'importe quel autre enfant du collège de cristal, non. C'est le cristal lui même qui a vu en toi le Guide.
- Le Guide ? de qui ?
- Trop tôt pour que tu le saches...

Vous examinez le large bloc sur lequel vous vous trouvez et vous apercevez deux champs d'énergie bloquer deux pontons métalliques conduisant aux blocs suivants.

L'idéal serait de partir directement vers les portes d'énergie pour savoir de quoi il retourne, mais cent mètres carrés de bloc désert, ce n'est pas normal.

Vous hésitez un pas en avant et rien ne se produit. Hania passe devant vous et ouvre la marche. Vous avez parcouru quelques mètres qu'un long bruit de sirène retentit dans l'arène. Vous vous immobilisez tous les deux, prêts à affronter un nouvel ennemi lorsque vous apercevez un homme épais comme un arbre grimper au bout de la plateforme. Un géant, au moins deux mètres vingt de haut, large comme un bœuf, portant un casque hérissé de pointes et un plastron de cuir.

Il se hisse sur le bloc et fait tourner un fléau d'armes au dessus de lui. Il pousse un cri, qui ressemble plus à un rugissement de fauve et fonce sur vous.

Hania s'écarte naturellement de vous pour que le géant hésite entre ses deux victimes potentielles. Vous allez devoir combattre ce farouche combattant, à deux :

Iyapi Mato

PHY : 4

MEN : 4

REAC : 4

VIE : 11

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, ajoutez encore un point à votre résultat en raison de l'aide fournie par Hania. Celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup) et retranchez un point du résultat obtenu aux dés (toujours grâce à l'aide fournie par Hania), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée.

Le fléau d'armes ôte 3 point de VIE à chaque frappe réussie. Si vous possédez la chaîne, elle ôte 2 points de VIE, si Hania possède un bâton de puissance, il fera perdre 2 points de VIE. Si votre attaque est victorieuse, Iyapi Mato perd donc 4 points de vie d'un coup.

Si votre combat est victorieux, [rendez-vous au 6](#) pour emprunter le ponton menant à la plateforme de droite, [rendez-vous au 32](#) pour aller sur la plateforme de gauche.

Vous remarquez aussi que l'échelle empruntée par le héros pour rejoindre votre bloc est toujours là et conduit à une coursive en contrebas, si vous voulez explorer cette piste, [rendez-vous au 8](#).

39

Le frère d'Aiyana court à toutes jambes vers le coffre métallique, sorte de cantine militaire, à quelques dizaines de mètres de vous. Le sol est sablonneux et aucun piège ne semble vous séparer de la caisse. Vous décidez de puiser en vous toute la force possible pour rattraper et dépasser votre adversaire. Vous n'êtes qu'à quelques enjambées de ce dernier lorsque, vous sentant sur ses talons, il se retourne et tente de vous frapper, à la volée. Vous plongez pour éviter son coup de poing. Vous vous écrasez dans le sable en produisant un joli nuage de poussière qui fait crier le public.

En un geste vous vous retournez pour faire face à votre adversaire, il arme sa jambe pour vous écraser le visage avec son pied.

Faites un test de réaction en lançant un dé.

Si le test est réussi, [rendez-vous au 3](#), si c'est un échec, [rendez-vous au 48](#).

40

La porte libère son énergie et vous atteignez le bloc final. Vous avez vaincu la Grande Arène. La foule est en délire, les applaudissements résonnent dans les gradins, les hurlements de joie font vriller vos

tympan. Vous êtes les nouveaux vainqueurs de l'arène. Mais le public est surtout heureux car le grand duel final est arrivé, l'heure où les gladiateurs ayant souffert ensemble depuis le début vont devoir s'affronter. Deux frères d'armes devant se battre à mort pour leur salut.

Hania vous parle par télépathie :

— Zad, c'est maintenant qu'il va te falloir le plus grand des courages et surtout la plus grande des confiances...

— Que dois-je faire Hania ?

— Tu dois simplement mourir.

Vous esquissez un sourire déguisé.

— Mourir ? mais vous auriez pu me le dire avant... je me serais laissé embrocher par un des ces monstres de l'arène et le tour était joué, lancez-vous avec une ironie frôlant l'énervement.

— Zad, ta mission ici va s'achever pour que tu puisses débiter ta mission réelle, dans le Vrai Monde.

— Hania, je ne comprends rien à votre histoire et depuis mon arrestation, je ne sais même plus qui je suis...

Aslak prend la parole et descend sur votre plateforme, suspendu à un câble.

— Gladiateurs, votre serviteur Aslak vient saluer nos deux nouveaux futurs héros !

Il pose le pied au sol et libère le câble de son dos.

Il vous fait un clin d'œil dont vous ne comprenez pas le sens ni le but.

— Chers amis du public, chers téléspectateurs chez vous dans vos quartiers. Numéro 3 et numéro 4 sont arrivés jusqu'au bout des jeux purgatoires ! La foule est en transe.

D'ordinaire, un seul gladiateur termine les jeux et devient automatiquement un héros de l'arène, aujourd'hui, les recrues sont de bonne qualité car nous avons un duel. Mais nous n'allons pas offrir à ces deux hommes la joie de s'entretuer.

Nous allons modifier les règles...

Je vais m'approcher d'eux et leur expliquer le règlement final, je vous reprends dans quelques instants...

Les caméras diffusent sur les écrans géants de l'arène les meilleures scènes filmées de vos exploits à tous les huit. Les morts des gladiateurs, des héros, les pièges, les visages en souffrance durant les combats ; la foule en a vraiment pour son argent et le show est décidément bien rodé...

Aslak, Hania et vous êtes regroupés au centre du bloc et Aslak vous parle sans ouvrir la bouche, lui aussi possède le pouvoir de télépathie :

— Zadkiel, Hania et moi devons t'informer d'une chose : Tu es et tu vas être notre guide. Nous ne sommes que tes disciples...

Je vais être clair avec toi mais il faut que je rafraîchisse ta mémoire, les chirurgiens de l'arène l'ont quelque peu... abîmée.

Lorsque le Grand Œil et tous les dirigeants du monde sont ressortis de leurs pyramides en 2040 et ont prononcé le discours, nous savions tous que le monde allait connaître ses heures les plus sombres. Le collège de Cristal a été formé en ce sens : protéger l'humanité grâce au savoir, à l'entraide et à l'amour. Le cristal est une machine semi artificielle. Elle a besoin d'énergie pour fonctionner mais possède un vrai cerveau. Son esprit est en permanence relié à quatre élus et ce sont grâce à eux que le Cristal pense, réfléchit et voit. Car le Cristal voit, loin, très loin. Et il a vu en toi le guide pour tous les enfants de Cristal. Celui qui formerait l'armée de Cristal, celle qui détruira le Grand Œil et tout le système totalitaire de la planète.

— Je suis donc en quelque sorte le sauveur de l'humanité ? demandez-vous, partagé entre humour et inquiétude.

Hania répond :

— Oui Zad, et aujourd'hui ton corps est enfermé dans la Grande bibliothèque.

— La grande bibliothèque ?

— Oui, c'est le nom donné à un ensemble de lieux immenses où tous les esprits asservis à l'Œil sont retenus prisonniers. Des sortes de cellules organiques, des cocons, des utérus dans lesquels les hommes restent en stase jusqu'à leur mort ici, dans ce monde. Les enfants de Cristal vivent aussi sur la Terre mais dans le vrai monde, une dimension parallèle, la dimension originelle, celle que tu as connu avec voitures, musique, bière, femmes...

Vous prenez votre visage entre vos mains et vous fermez vos yeux. Trop c'en est trop...

— Donc pour résumer, je suis guide et sauveur de l'humanité, mais actuellement, bien que je sois dans cette foutue arène, je suis aussi dans un cercueil rempli de placenta où j'attends, en gros, la mort de mon cerveau ? Et donc je me libère comment de ce cercueil ?

Aslak reprend :

— Hania te l'a dit : tu dois mourir ici.

En mourant ici ton corps va s'éteindre et ton âme sera libérée de la grande bibliothèque. Il faut que tu saches que c'est toi qui as décidé de venir ici, c'est toi qui as laissé les gardes de l'Œil te faire prisonnier. Zadkiel au moment où je te parle, ton corps originel est allongé dans une chambre médicale du collège de Cristal. Tu as franchi la porte des âmes dans un sens, tu as laissé délibérément l'Œil la récupérer au passage. Il faut refaire le chemin dans l'autre sens.

— Le chemin ? plaisantez-vous. Mais on parle de deux mondes là. Deux mondes différents, je veux dire je suis né sur Terre, j'ai grandi sur Terre, j'ai eu des parents, une famille, une vie ici !

Même si je ne me souviens de rien, ajoutez-vous à demi-mots...

Hania reprend :

— Il n'y a pas deux mondes Zad, il y a le Vrai monde, celui dans lequel nous étions il y a quelques années et celui créé par le Grand Œil pour nous gouverner à sa volonté. Ils ont effacé nos mémoires et les ont reprogrammées. Tu pourrais être un enfant de cinq ans et avoir des souvenirs pour vingt ans. Ils font ce qu'ils veulent depuis les révoltes de 2035. Leur maudite science n'était pas assez puissante il y a quinze ans, mais ils ont découvert un savoir hors-norme : un savoir extra-terrestre.

Au fond de leurs grandes pyramides, ils ont décrypté certains messages de civilisations anciennes et ont compris la stratégie pour asservir un peuple. Ils ont juste accéléré le processus avec la science moderne...

Aslak intervient :

— C'est pour cette raison que tu dois retourner dans le Vrai Monde en mourant, et cette sale besogne me revient...

— Pourquoi vous Aslak, le présentateur des jeux ?

— Car je suis un prêtre de cristal et je suis chargé de liaison entre le Vrai Monde et celui du grand Œil.

Moi aussi je vais ensuite être tué pour renaître au Vrai Monde.

— Et qui va vous tuer ?

Hania approche intervient :

— C'est moi Zad. C'est moi qui vais ensuite tuer Aslak.

— Et Vous Hania que va-t-il vous arriver ?

— Mon destin est déjà tracé. Rester asservi au grand Œil jusqu'à sa destruction. Une fois le Grand gouvernement anéanti, je pourrais enfin disparaître à tout jamais, libéré et apaisé.

Aslak ajoute :

— Le vrai sacrifice c'est Hania qui le fait pour nous deux... Zadkiel est-tu prêt ?

Vous inspirez profondément et repensez à ces révélations troublantes : le grand Œil, le discours d'un gouvernement mondial obscur et sordide, le collège de Cristal, l'élu, l'humanité en péril... Toutes ces informations se bousculent dans votre esprit.

Hania vous serre dans ses bras. Aslak aussi. Vous ressentez immédiatement un bien être extraordinaire. Une sérénité immense. Les bruits de la foule s'estompent jusqu'à devenir un brouhaha lointain et confus. Vous fermez les yeux. Aslak sort un poignard à lame de cristal et l'enfonce dans votre cœur. Une douleur intense, rapide qui fait place à une perte totale des sens. Vous vous effondrez sur le sol du dernier bloc de la Grande Arène.

Aslak donne ensuite le poignard à Hania qui répète le geste. Les gardes accourent sous les yeux médusés de la foule, ils saisissent Hania qui sourit, les larmes coulant le long de ses joues.

Il hurle lorsque les gardes le poussent vers une porte dérobée :

— Tu vas être vaincu ! Ils ne sont pas morts pour rien !

Le vieil homme pleure tout en souriant. Aslak et Zadkiel, ses deux enfants sont morts pour renaître. Son devoir de père protecteur est accompli.

Vous et Aslak êtes plongés dans un long tunnel multicolore, vous avez l'impression de voler, un couloir stellaire, des lueurs vives et un sentiment de bonheur qui vous emplit l'âme. La renaissance est proche.

[Rendez-vous au 50.](#)

— Même si on finira peut être par s'affronter, il vaut mieux s'allier pour l'instant, lancez-vous à M'baye. Numéro 1 sourit timidement sans quitter le cannibale du regard et vous incite à vous rapprocher de lui :

— Comme je vois le combat, numéro 3, Masque de Lion à l'air plus hardi que l'autre horreur. Il faudrait qu'on élimine le Lion en priorité...Mais le problème est de l'approcher suffisamment pour le toucher.

— On peut utiliser un appât pour l'inciter à venir...

— Un appât ? Tu peux préciser ? demande timidement M'baye.

— Je vais aller au devant de lui, histoire de l'énerver. Je vais le provoquer, en espérant éviter ces coups, l'idéal serait que tu me rejoignes mais que tu me tournes le dos, tu restes à distance mais dos à moi, face au public.

— Tourner le dos au lion ??

— Oui pour provoquer à ton tour Calgotx. On fait en sorte que Calgotx vienne face à toi, donc dans mon dos, il faut qu'ils nous voient tous les deux pris au piège dans leur étai. Tu seras ma défense arrière et moi la tienne.

— On va se faire déchiqueter !

— Il faut qu'on y croie, et il faut qu'on soit synchronisés. On se resserre, on se resserre, l'un vers l'autre. Calgotx possède une lance. Il a l'air très puissant mais aussi très bête. Fais-moi confiance jusqu'au signal.

— Au signal ? Tu es sûr du coup là ? On va y laisser notre peau Zadkiel...

— Alliance ? Confiance. Votre allusion semble plaire à M'baye.

Masque de Lion approche à pas souples et contrôlés, s'il n'était pas là pour vous tuer, vous trouveriez presque de la grâce dans cette démarche...

Numéro 1 s'écarte de vous et met à exécution le plan d'attaque : il s'approche de Calgotx tout en s'éloignant de vous.

Vous n'hésitez pas :

— Masque de Lion, approche sale vermine ! Puis vous adressant au public :

— Cette montagne de muscle et de férocité va-t-elle tuer les pauvres condamnés que nous sommes ?

— Tu mérites de crever si t'es là ! lance une femme dans la foule.

— À mort numéro 3 !

M'baye intervient dans votre dos, lui aussi interpellant une foule avide de sang :

— Nous méritons notre sort ? Calgotx va donc se faire un plaisir de me dévorer sous vos yeux ?

— Non, crie un homme, il n'aime pas la viande noire !

Vous accusez le coup pour votre partenaire de souffrance. Numéro 1 reprend :

— Vous savez tous ici pourquoi nous sommes là ?

— On s'en fout ! Calgotx crève-les !

— J'ai volé un filet d'orange, intervenez-vous. Et moi du lait pour notre fils, ajoute M'baye.

— Peu importe votre méfait, nous sommes dans votre dernier tribunal et nous sommes vos juges, vos jurés et vos bourreaux ! Lance Masque de Lion.

Tout en parlant vous sentez M'baye s'approcher de vous, tout comme vous sentez Masque de Lion et Calgotx — ses grognements bestiaux en sont le témoignage — s'impatienter.

Les deux gladiateurs exécuteurs en sont qu'à quelques mètres de vous. Sans tourner le visage, vous narguez Calgotx :

— Dis-donc, le sauvage cannibale, tu penses pouvoir faire une brochette de nos deux corps ? Numéro 1 t'en penses quoi ? Embrochés par Calgotx et décapités par Masque de Lion, ce serait photogénique comme mort non ?!

Votre cœur bat à toute vitesse, vos jambes deviennent cotonneuses... Non, pas maintenant... Tenir...

"Tu as été formé pour cela Zadkiel, tes souvenirs, tes réflexes vont revenir. Il faut que tu y crois..."

M'baye grimace au visage de Calgotx qui agite sa lance de plus en plus frénétiquement. Il attend le moment parfait pour une frappe parfaite. Il sait contenter le public. Votre piège est en train de fonctionner, vous dites à M'baye, à demi-mots :

— Resserre toi vers moi, j'approche du Lion, on réduit encore les distances. Confiance. Attend mon signal...

Vous lâchez un cri guttural à la face du Lion, un cri tribal comme ceux des guerriers néo-zélandais, accompagné d'une grimace déformant votre visage. Même le héros en face de vous marque un temps d'arrêt.

La foule monte en pression, les cris et les sifflets redoublent d'intensité.

Calgotx souffle comme un bœuf. Masque de Lion joue la terreur en promenant sa lame sur sa propre gorge puis en vous pointant du doigt.

Soudain Calgotx pousse un cri de fauve. En un éclair vous faites volte-face pour voir le cyclope brandir sa lance pour vous embrocher.

Vous saisissez M'baye par les épaules et vous le tirez en arrière, vers Masque de Lion.

— Au sol maintenant ! Hurlez-vous à M'baye.

Une seconde plus tard vous êtes tous les deux couchés dans le sable de l'arène. Vous roulez rapidement, hors d'atteinte provisoire des deux gladiateurs et vous regardez vos deux bourreaux.

Masque de Lion est à genoux, la cuisse transpercée par la lance de Calgotx.

Le guerrier de la savane hurle sa douleur et sa haine. Sa cuisse saigne abondamment — avec un peu de chance la fémorale est touchée, pensez-vous —, Calgotx retire sauvagement la lance des chairs de son partenaire et se rue vers vous deux en hurlant comme une bête fauve.

Masque de Lion peine à se relever, titube puis s'écroule à bout de forces.

Vous criez à M'baye :

— Achève le Lion, je m'occupe de cette horreur.

Vous fixez Calgotx et lancez :

— Alors le héros ? On a l'air idiot maintenant qu'on est seul hein ?!

— Je vais vous tuer, vous dépecer et manger vos entrailles. Je jetterais vos restes dans la foule.

— Ahh ! mais tu sais parler, ironisez-vous.

Calgotx se prépare à l'affrontement, vous aussi.

Calgotx

PHY : 4

MEN : 2

REAC : 3

VIE : 9

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée.

La lance de Calgotx ôte 4 point de VIE à chaque frappe réussie. Si vous possédez la canne, elle ôte 2 point de VIE, si vous possédez la massue, elle fera perdre 3 points de VIE, mais en raison de son poids, vous devrez ôter un point de PHY de votre total pour la durée du combat. Si vous combattez à mains nues les dégâts que vous infligez sont variables, tirez un dé :

obtenez de 1 à 3 et vous faites perdre 1 point de vie à votre ennemi, obtenez de 4 à 6 et vous lui faites perdre 2 points. Mais vous devez ôter un point de MEN pour tout le combat. En effet approcher au plus près de votre ennemi pour l'atteindre vous terrifie et donc vous handicape. Recommencez ensuite à l'étape 1.

Battez-vous durant deux assauts avec ces règles, le temps pour M'baye d'achever Masque de Lion, ensuite numéro 1 vient vous prêter main forte, une différence existe dans la répartition des dégâts :

Lorsque vous atteignez Calgotx, vous ajoutez les dégâts infligés par M'baye (mains nues : dégâts variables comme pour vous, massue : 3 points de dégâts).

Lorsque vous recevez des dégâts vous pouvez les attribuer librement à M'baye, sans toutefois le tuer. Il possède 6 points de VIE.

Si vous et M'baye sortez vainqueur de cet affrontement, [rendez-vous au 15](#).

42

La porte noire se dresse devant vous. Aussi haute que les murs de l'arène — environ dix mètres —, vous n'arrivez pas à identifier sa matière. Elle est lisse, mate, n'offre aucun reflet et ne possède ni poignets, ni gonds ni aucun mécanisme ne dévoilant son fonctionnement.

Les gardes vous poussent du bout de leurs armes jusqu'à vous retrouver à quelques mètres au pied de cette imposante masse obscure. Aslak s'adresse alors à vous trois :

— Chers prisonniers, la porte noire !

En une fraction de seconde, elle s'ouvre. Comment ? Impossible à dire. Par le bas, par le haut, elle s'est simplement dématérialisée.

Vous avancez vers l'entrée d'un sombre couloir et vous y pénétrez. Une fois à l'intérieur, la porte se referme derrière vous et une nouvelle voie se dégage à une dizaine de mètres devant vous : la prochaine et dernière arène est au bout de ce couloir. Vous avalez la pilule offerte par Hania et une chaleur immense vous inonde. Votre total de vie remonte à son niveau initial et vous augmentez d'un point l'une de vos caractéristiques (PHY, MEN ou REAC).

Hania s'adresse alors à vous deux :

— Écoutez mes amis, il n'en restera qu'un. Nous le savons tous. Mais le public attend que nous nous entre-tuions. Ne lui laissons pas cette joie. Restons soudés jusqu'à ce que ces ignobles "héros" aient raison de nous...

Numéro 7 ajoute :

— Je ne vais pas pouvoir resté soudé au groupe trop longtemps... Je dois accomplir quelque chose avant de mourir. Mon détestable oncle est dans les tribunes. Et je sais où... Si je trouve une arme de jet dans l'arène, je le plante en guise d'adieu...

Désolé mais je serais sûrement le premier à vous quitter.

Vous réfléchissez un instant puis vous prenez la parole tandis que dehors les cris de la foule vont grandissants :

— Je ne sais pas ce que nous réserve cette arène, mais vu ce que nous avons subi depuis le début de la partie et vu les horreurs rencontrées dans le brise-cerveau, je pense que dans quelques instants nous allons surtout combattre contre nous même, nous allons devoir affronter nos craintes et nos peurs enfouies. Ne me demandez pas comment je le sais, je le sens...

Hania s'adresse alors à vous par télépathie :

— Tu le sais car le cristal te le dit...

— Vous pensez Hania ? répondez-vous sans mots dire.

— Je ne pense pas, je sais. Tu es Zadkiel. L'élue du collège de cristal. C'est toi qui sortiras vainqueur de cette arène. Et je serais ton dernier adversaire... *Kalam chakio metamana rako...*

Cette dernière phrase résonne dans votre esprit comme le son d'une cloche lointaine. Vous demeurez quelques secondes dans état second avant de revenir à vous. Pourquoi Hania a-t-il prononcé cette phrase ? Vous sentez quelque chose de différent en vous, comme une rivière en furie, un volcan prêt à exploser gronde en vous....

— Quelle est le sens de cette phrase ? demandez-vous à Hania par télépathie.

— C'est une clé de l'esprit. Une sorte de phrase enregistrée dans ton cerveau qui te permet de devenir le vrai Zadkiel. Un rebelle, un dénonciateur, un enfant de cristal...

Le garde de l'arène se présente de l'autre côté du couloir et l'un des hommes vous lance :

— Vous comptez sortir ou on vient vous chercher ?

Si vous voulez avancer et affronter la dernière arène, [rendez-vous au 2](#) ; si vous préférez provoquer les gardes, [rendez-vous au 37](#).

Vous agrippez les barreaux de l'échelle et commencez à monter. L'échelle ne vacille pas, elle semble solidement fixée par le sommet, portant, vous ne l'apercevez toujours pas. Au bout de quelques mètres de progression, les barreaux se recouvrent d'une mousse spongieuse comme celle trouvée au pied des arbres en zone humide. La chaleur de la pièce augmente sensiblement avec les mètres parcourus, puis l'échelle ruisselle et la mousse devient luxuriante, d'autres végétaux ont élu domicile sur les barreaux et la structure même de l'échelle.

Que signifie donc ce changement soudain ? Vous espérez que ce signe est salutaire et que l'air extérieur n'est pas loin.

Encore quelques efforts et peut être verrez-vous le sommet de cette salle infernale...

Les insectes se mettent aussi de la partie, petits moucheron, lucioles et autres animaux qui grouillent, bourdonnent, volettent en tout sens.

La chaleur devient écrasante, l'humidité est à son maximum. Chaque mouvement demande un effort surhumain. Et soudain l'impensable se produit : la lumière !

Une lumière aveuglante, salvatrice qui vous procure un bien être inespéré. Pourtant cette lumière ne semble pas s'approcher malgré les efforts surhumains que vous faites pour garder une bonne allure sur l'échelle. Quelque chose semble vous ralentir.

Est-ce simplement vous qui fatiguez sans vous en rendre compte ? Est-ce vos mouvements qui sont plus las ?

Quelques petites lianes commencent à apparaître anarchiquement. Vous ne rêvez pas, elles poussent en temps réel, devant vous !

Puis, l'une d'elles s'enroule autour de votre poignet, comme un serpent constricteur autour de sa proie.

Puis vous sentez un lien vous serrer la cheville. Ses maudites plantes sont en train de vous retenir ici !

Vous donnez toute l'énergie qu'il vous reste pour arracher ces ligatures végétales, mais en vain : elles sont plus fortes, ou vous êtes trop faible. Vous hurlez à vous faire exploser les poumons :

— Noooooonn ! Pas ça ! Pas maintenant !!

Sur votre droite un petit rectangle holographique apparaît et le texte suivant s'affiche :

Prisonnier numéro 3 : Vrai nom, Zadkiel Manakuaku, 35 ans. Originaire du district O25 (anciennement Hanga Roa, île de pâques). Voleur et rebelle. Condamné aux jeux purgatoires pour avoir dérobé des oranges chez un marchand de quartier.

Son corps sert actuellement de nourriture à la grande échelle végétale. Il demeurera ici jusqu'à dessiccation totale.

Fin de transmission.

Le dernier son que vous entendrez sera votre cri désespéré résonner sans fin sur cette paroi organique.

Vous courez comme un fou vers la caisse déjà convoitée par l'homme au numéro 1. Il n'est qu'à quelques enjambées de vous et sent votre présence derrière lui. Il n'est pas très rapide et vous le dépassez assez rapidement, il maintient pourtant son allure sans chercher à vous bloquer par un quelconque geste d'agression. Vous arrivez avant lui à poser la main sur la grosse caisse métallique. En un éclair vous faites volte-face pour savoir quel coup, numéro 1 prépare dans votre dos : à votre grande stupéfaction, il tourne les talons en lançant simplement :

— Plus rapide, elle est à toi...

Vous n'en revenez pas que cet homme n'ait même pas cherché à se battre pour obtenir le contenu de cette caisse. Comme s'il acceptait la fatalité de sa course trop lente, de son handicap de départ sans arme et finalement d'une mort certaine et prématurée dans cette arène.

Un petit garçon d'une dizaine d'années est debout dans les gradins, juste au dessus de vous, il hurle :

— Ouvre ! ouvre !

Sa réaction vous inquiète, un enfant assiste à ce spectacle, à cette mise à mort de sept hommes, et fait troublant il est excité par le fait de voir l'un d'entre vous ouvrir son "cadeau". La scène renvoie à un enfant aux yeux écarquillés devant les cadeaux d'un pseudo Père Noël.

Une boule monte dans votre gorge mais la situation est ce qu'elle est : vous avez devant vous une caisse contenant probablement des armes, et ces armes vont vous aider à ne pas mourir trop vite.

Vous déverrouillez à la hâte le loquet qui ferme le coffre métallique, vos mains sont moites et votre rythme cardiaque accélère. Le trésor s'ouvre enfin : à l'intérieur une sorte de masse d'arme hérissée de pointes et une petite boîte transparente contenant une pilule rouge translucide. Lorsque vous déciderez d'utiliser la pilule, bien que vous n'en connaissiez pas les effets, [vous vous rendez au 11](#) en notant le numéro du paragraphe où vous trouvez afin d'y revenir par la suite. Vous pouvez l'utiliser n'importe quand. Notez aussi que vous êtes équipé de la massue (*elle inflige 3 points de dégâts*).

Numéro 1 sourit sentant son heure approcher, mais vous tendez votre main :

— On se tuera à la fin de l'épreuve, lancez-vous en souriant.

La foule devient presque silencieuse. Choquée. Déçue. Puis une femme applaudit, puis un jeune homme et bientôt toute l'arène salue votre alliance. Numéro 1 regarde dans les tribunes et chuchote :

— Bande de tarés...

Soudain un claquement sec suivi d'une rafale continue d'arme automatique vient ternir la liesse de la foule avide de sensations. Ce que vous voyez vous glace le sang :

Une sorte de robot automatisé est déployé hors de la caisse où se trouve numéro 5, le frère d'Aiyana, et tire un flot continu de balles dans le corps de votre adversaire. Le sang gicle de tous côtés, les lambeaux de chairs s'arrachent du corps. Aiyana assiste impuissante et en pleurs à la mise en charpie de son frère. Le public hurle de joie devant un tel spectacle de boucherie. Comme première victime, ces barbares assis en ont pour leur argent.

Aslak s'empresse de hurler dans le micro :

— Ohh ma chérie ton frère a été trop imprudent et trop gourmand... Gardes, emmenez cette pauvre enfant !

Numéro 1 vous tient par l'épaule et dit :

— Je m'appelle M'baye.

— Zadkiel, répondez-vous. Tenons-nous prêts à les recevoir...

[Rendez-vous au 22.](#)

45

Bloc 2A

Tandis qu'Hania s'éloigne déjà vers l'autre bloc, vous posez votre pied sur la surface de la plateforme de droite. Un sol lisse, sorte de marbre gris. Une grille ferme l'accès à une passerelle, reliant elle même votre bloc au suivant.

Une trappe circulaire s'ouvre dans le sol et le son d'un monte charge résonne dans le trou. Un enfant d'une dizaine d'années sort du sol, debout sur une plaque métallique. D'abord surpris vous reculez de peur que l'enfant ne cache un piège encore plus surnois que les précédents.

Le garçon s'adresse à vous avec une voix d'outre-tombe :

— Ne te méprends pas, gladiateur... Je n'ai que dix ans mais je sers le Grand Œil. Il a fait de moi un guerrier accompli et je n'hésiterais pas à te tuer si nécessaire.

Si tu veux passer ce bloc, tu n'as qu'une seule solution : répondre à mon énigme.

Si tu échoues, tu meurs. Trois fusils d'assaut ont leurs canons braqués sur toi, et mes trois petits frères t'ont dans leur lunette de visée. Un signe de ma main et ta tête éclate comme un pop corn.

Je vais te soumettre mon énigme :

Le Grand Œil, la Grande cité et le Grand Livre représentent une sainte association : trouve le nom et tu trouveras le chiffre.

Le pouvoir de la pyramide, palais du Grand Œil possède un pouvoir infini : trouve le chiffre infini.

Associe ces deux chiffres et tu pourras passer, commet une erreur et tu n'existes plus.

Vous devez trouver le numéro d'un paragraphe à deux chiffres. Si l'histoire suit logiquement son déroulement, vous avez vaincu l'enfant mutant, si l'histoire ne veut plus rien dire, inutile de revenir ici, votre tête n'est plus qu'un amas d'os fracassés par les balles des fusils d'assaut. Votre aventure se terminera aussitôt.

46

Vous ne savez pas pourquoi — curiosité ou volonté inconsciente, manipulation peut être — mais vous poussez la porte.

Devant vous, un long couloir sombre. Et le sol qui commence à s'incliner vers ce boyau. Maintenant que la porte est ouverte, il semble que l'on vous force à emprunter cette galerie. Le sol s'incline de plus en plus, vous résistez en vous accrochant à la poignée de la porte, mais lorsque la pente devient trop forte vous êtes complètement suspendu au dessus du couloir. Toute la pièce s'est inclinée de 90°. Vous pourrez résister quelques instants mais l'issue semble certaine : vous aller lâcher prise et tomber dans ce couloir. Vous fermez les yeux et vous ouvrez les mains. Étrangement, vous ne chutez pas à vitesse normale, comme si la pesanteur avait été modifiée. Vous vous surprenez à trouver cette "voltige" agréable, vous volez en fait plus que vous ne tombez.

Le bout du couloir semble s'approcher, une porte ouverte se dessine vaguement au bout de la galerie. Au fur et à mesure de votre approche, vous apercevez un panneau au dessus de l'ouverture, petit à petit il se précise : FINAL EXIT.

Vous arrivez à faible vitesse devant l'ouverture et vous glissez dans l'autre couloir. Ici, règne une température plus chaude. Une odeur suave aussi, puis une rencontre avec des hologrammes d'enfants au sourire innocent, de femmes aux courbes parfaites. Toute cette descente est contemplative, puis petit à petit, l'odeur devient plus insistante, elle passe de suave à fétide. Les hologrammes deviennent de vrais corps putréfiés qui flottent tout comme vous dans ce couloir.

Vous passez alternativement de visions de bonheur à rencontres d'horreur.

Un petit rectangle holographique s'affiche alors devant vous :

Prisonnier numéro 3 : Vrai nom, Zadkiel Manakuaku, 35 ans. Originaire du district O25 (anciennement Hanga Roa, île de pâques). Voleur et rebelle. Condamné aux jeux purgatoires pour avoir dérobé des oranges chez un marchand de quartier.

Son corps est actuellement en gravitation dans le couloir sans fond. Il demeurera ici jusqu'à sa mort. Fin de transmission.

Le dernier son que vous entendrez sera votre cri désespéré résonner sans fin dans cet abîme infernal.

47

Bloc 2B

Vous rejoignez le nouveau roc cubique et vous vous préparez à voir surgir un ennemi. Un rapide coup d'œil en contrebas et vous apercevez déjà des hyènes patrouiller en se léchant les babines. Les fosses remplies de liquide inconnu se trouve en dessous de vous. Devant vous une passerelle décrit un arc de cercle et rejoint la plateforme suivante, mais une grille vous empêche d'y aller directement. Un rectangle holographique s'affiche devant vous en même temps que la voix diffuse le texte dans l'arène.

Piège surnommé " le rocher instable" :

Le bloc sur lequel vous êtes est doté d'un système mécanique complexe. De puissants vérins font bouger la masse de pierre selon un plan aléatoire. Rehausse, abaissement, inclinaison, vos capacités à maintenir votre équilibre seront primordiales pour cette épreuve.

Mais le plus intéressant est que si vous chutez, quelques fosses remplies d'acide fluorique vous accueilleront dans un grand "plouf" des plus corrosifs. Accrochez-vous gladiateur !

À peine la voix a-t-elle fini de décrire ce nouveau piège que le rocher commence à s'animer en tous sens. Un homme vous lance une chaîne à gros maillons, elle peut servir d'arme.

Vous devrez subir cinq séries de mouvements différents. Vous aurez donc cinq tests consécutifs à réaliser. 1-Effectuez un test de REAC pour savoir si vous maintenez votre équilibre.

Si c'est un succès, effectuez le test suivant. Si c'est un échec, vous chutez et vous glissez vers le bord du bloc.

2 — Un test de PHY déterminera si vous parvenez à vous hisser à nouveau sur le bloc. Si c'est une réussite reprenez à l'étape 1. Si c'est un échec vous tombez en bas du bloc.

Un lancer de dé à 6 faces déterminera si vous chutez directement dans les fosses (résultat obtenu 1,2 ou 3) ou face aux hyènes (4, 5, 6).

Si ce sont les fosses qui vous accueillent, votre mort est presque instantanée, si vous devez combattre les hyènes, voici les caractéristiques :

Hyène

PHY : 3

MEN : 1

REAC : 3

VIE : 4

Une seule hyène par combat, elles sont programmées génétiquement pour laisser un gladiateur en vie si il tue l'une des leurs. Vous pourrez remonter sur le bloc par une échelle au bout de la coursiive aux hyènes.

Pour le combat :

Lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, ajoutez les résultats respectifs à vos totaux de REAC, celui qui obtient le plus haut score frappe.

Faites ensuite un test de PHY+MEN (pour celui de vous deux qui porte le coup), s'il est réussi, l'attaque est victorieuse. Les dégâts infligés et les points de VIE retranchés sont fonction de l'arme utilisée.

Les dents des hyènes ôtent 1 point de VIE à chaque morsure. La chaîne ôte 2 points de VIE.

Si vous êtes vainqueur de ce nouveau défi, [rendez-vous au 38.](#)

48

Vous protégez votre visage en croisant vos avant-bras devant vous. Le pied de numéro 5 s'écrase sur vos muscles et vous hurlez de douleur. Vous perdez un point de VIE.

Vous demeurez immobile quelques instants puis numéro 5 se rue sur la caisse métallique, objet de sa convoitise.

Tout en restant au sol, vous vous retournez à plat-ventre, suffoquant dans le sable sec de l'arène. Le public est impatient de savoir quelle arme ou quel objet numéro 5 va trouver dans cette caisse.

Soudain le frère d'Aiyana, recule et s'immobilise comme paralysé. Vous ne comprenez pas immédiatement jusqu'aux détonations. Le corps de numéro 5 est agité de tremblements tandis que les détonations continuent, un enchaînement de coups de feu semble-t-il, une sorte de rafale d'arme automatique. Vous roulez deux ou trois fois sur le coté pour voir ce qui se trouve *devant* numéro 5 qui vous tourne le dos. Ce que vous voyez vous glace le sang :

Une sorte de robot automatisé est déployé hors de la caisse et tire un flot continu de balles dans le corps de votre adversaire. Le sang gicle de tous côtés, les lambeaux de chairs s'arrachent du corps. Aiyana assiste impuissante et en pleurs à la mise en charpie de son frère.

Le public hurle de joie devant un tel spectacle de boucherie. Pour une première victime, ces barbares assis en ont pour leur argent.

Aslak s'empresse de hurler dans le micro :

— Ohh ma chérie ton frère a été trop imprudent et trop gourmand... Gardes, emmenez cette pauvre enfant !

Vous tournez les yeux vers numéro 1, l'homme noir ; il tient dans ses mains une imposante massue hérissée de pointes acérées. Il se dirige vers vous. Vous sentez votre heure approcher mais il vous tend la main pour vous aider à vous relever.

— Numéro 3, les tueurs vont arriver, relève toi, il faut qu'on soit ensemble si on ne veut pas mourir trop vite...

Vous cherchez quelque chose dans cette arène qui pourrait vous servir d'arme. Une pierre, un bout de fer, n'importe quoi qui puisse blesser et même tuer vos ennemis.

Soudain une idée vous traverse l'esprit, vous vous tournez vers les gradins les plus proches de vous et vous hurlez à la foule :

— Alors !! Vous voulez du sang ? Vous voulez des morts ?? Sans arme je ne tiendrais pas une minute ! Ce combat va être ridicule !!

Aslak intervient :

— Voyez-moi ça, un gladiateur qui ose défier la foule ! Arrogant mais intéressant ! Alors cher public, quelqu'un pourrait-il "aider" notre numéro 3 ?

Une jeune femme dans les premiers rangs vous jette une boîte en plastique, un homme âgé vous jette une canne métallique.

Vous pouvez récupérer la canne, bien que rudimentaire cette arme est tout de même en fer et pourrait vous servir contre les ennemis à venir. Notez que vous possédez la canne. Vous ouvrez à la hâte la boîte en plastique et vous en examinez le contenu : une pilule mauve, gélatineuse se trouve à l'intérieur.

Si vous désirez avaler cette pilule immédiatement, sans en connaître ses effets, [rendez-vous au 24](#). Si vous ne voulez pas l'utiliser, notez que lorsque vous voudrez le faire [vous vous rendez au 24](#) et retournerez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

Pour le moment, numéro 1 est déjà sur ses gardes en train de fixer attentivement la lourde grille de fer à l'opposé de votre position. La foule commence à s'exciter à l'idée que deux gladiateurs héros vont surgir d'un instant à l'autre.

— Je m'appelle M'baye, lance numéro 1.

— Zadkiel, répondez-vous. Tenons-nous prêts à les recevoir...

[Rendez-vous au 22.](#)

49

Pris d'une certaine angoisse, vous faites demi-tour pour regagner le bas des marches, à peine avez-vous descendu trois marches que les craquements du bois se font plus insistants, plus secs. Soudain la planche se dérobe sous vos pieds, vous vous rattrapez in-extremis à la rambarde, tandis que votre deuxième pied, en appui sur la marche supérieure, se perd lui-aussi dans le vide. Un deuxième palier vient de s'effondrer. Suspendu à la balustrade, vous tentez désespérément de remonter lorsque qu'une des balustres s'anime. Une sorte de femme dont la tête — de la taille d'une balle de golf — ouvre une gueule béante, pourvue de crocs miniatures mais fins comme des aiguilles. Cette idole vous mord sauvagement le bras. Vous ne pouvez retenir un cri de douleur et d'effroi. Une deuxième statuette de bois, à l'image d'un enfant s'anime à son tour et plante des griffes acérées dans votre deuxième bras. Vous perdez immédiatement 1 point de VIE.

Si cela ne vous tue pas, il vous faut puiser en vous la force physique et psychologique de remonter vers les marches supérieures.

Faites un test de PHY+MEN. Si c'est un échec, perdez 1 point de VIE et recommencez le test jusqu'à le réussir ou jusqu'à ce que les statuettes s'animent les unes après les autres, vous lacèrent et finissent par vous faire tomber. Votre mort est assurée dans ce cas.

Si vous réussissez votre test vous parvenez à vous hisser au niveau supérieur, tremblant de peur après une telle attaque de cauchemar.

L'escalier vous empêche toute retraite vers le bas, vous n'avez d'autre choix que de continuer à monter, [rendez-vous au 28.](#)

Vous ouvrez les yeux lentement. Des hommes sont autour de vous et vous aident à vous redresser. Vous êtes conduits dans un couloir obscur, sorte de galerie souterraine, qui débouche sur une vaste caverne. Au mur, des torches sont allumées et baignent la pièce dans une atmosphère chaude. Aslak est assis au centre d'un autel, des hommes en pagne autour de lui. Vous êtes invités à le rejoindre.

Aussitôt les hommes entament un chant de prière incantatoire qui les met tous en transe. Les flammes des torches sont attisées par on ne sait quel souffle, vos cheveux sont balayés par un air chaud, puissant et bienfaiteur. Vous êtes les élus, lui le prêtre, vous le guide.

Les hommes vous conduisent ensuite à l'extérieur de la grotte et vous découvrez le Vrai Monde :

Une île perdue au milieu d'un océan. De l'eau à perte de vue de tous les cotés. Le soleil se lève et vous apercevez l'immensité de la foule réunie au pied de la colline où vous vous trouvez. Des grandes statues sont fièrement dressées sur les pentes de l'île.

Une jeune femme approche de vous et s'adresse à la foule, sans ouvrir la bouche, la télépathie est le mode de communication privilégié ici :

— Mes chers amis, mes chers enfants, mes chers parents.

Notre vénérable Hania est mort.

Les frères sauveurs sont enfin de retour parmi nous. La stratégie imaginée par le Cristal a été un succès. Les deux fils d'Hania sont prêts à lever l'armée de cristal. Les pirogues sont prêtes, les cristaux de pouvoir également. Nous allons braver l'océan et attaquer la pyramide du Grand Œil. Il ne pourra pas résister et succombera. Nous libérerons ainsi toutes les âmes retenues dans la grande bibliothèque. Certaines malheureusement trop corrompues ne pourront pas revenir dans le Vrai Monde. Leurs âmes seront simplement libérées pour une sérénité éternelle.

Hania fera partie de celles-là...

Les portes de la vérité vont enfin s'ouvrir et le monde va respirer. Nous allons enfoncer les ténèbres, nous allons écraser le mal. La lumière, le parfum et le chant des oiseaux vont renaître à la vie.

Allons-y ! Aux pirogues !

Les hommes et femmes rassemblés sur les pentes des collines courent tous vers la plage où des centaines d'embarcations attendent patiemment.

Vous regardez Aslak dans les yeux, vous empoignez un cristal de pouvoir et vous dites à votre frère, en vous exprimant à voix haute :

— Ne décevons pas notre père. Son sacrifice ne doit pas être vain.

Le véritable libérateur c'est lui, les portes de la vérité s'ouvrent grâce à lui.

Aslak hoche la tête et vous vous élancez tous les deux vers la plage, sous les yeux ronds et blancs des grandes statues de basalte...

FIN

